PC JEUX

JANVIER 2002

TEST + SOLUCE + VIDEO INEDITE ET MAKING-OF SUR LE CD

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Le meilleur Doom-like de l'année !

TESTS

AQUANOX, SOUL REAVER 2, THE NATIONS...

GUIDE INDISPENSABLE

LES 150 JEUX DE 2002

REPORTAGES

ANNO 1503

HITMAN 2

BANC D'ESSAI

24 CONFIGS POUR JOUER

SCOOPS

FAHRENHEIT

PRISONER OF WAR

SOLUCES

DEVIL INSIDE

PLUS TOUS LES CHEATS DU MOIS

2 CD OFFERTS AVEC CE NUMERO

Joueur d'élite

comwebco - RCS Microsoft B 327 733 184 RC Evry - Photo : Philippe Pierangeli - * joueurs

Concentrez-vous, vous avez une mission à remplir. *Pour atteindre votre objectif :* **volants, game pads, joysticks, souris optique ultra précise**... *il existe un périphérique adapté pour chaque type de jeu. Savoir-faire technologique, ergonomie, jouabilité exceptionnelle, installation et utilisation de logiciels de configuration simplifiées... avec les périphériques SideWinder et la souris IntelliMouse Optical, vous êtes vraiment au cœur du jeu !*

IntelliEye®
Optical Technology

SideWinder

Microsoft®
www.microsoft.com/france/chezvous/accessoires

_"ÇA SENT LE PORC GRILLÉ, COMMANDANT."
_"OUI, LIEUTENANT, ÇA SENT LA VICTOIRE."

PC JEUX

PC JEUX Numéro 50 - janvier 2002
101/109, rue Jean-Jaurès – 92300 Levallois-Perret
Tél. : 33 (0) 1 41 27 38 38
Fax : 33 (0) 1 47 27 38 00 (administration)

ABONNEMENTS
BP 6 - 59 718 Lille Cedex 9
Tél. : 03 20 12 86 05 – Fax : 03 20 12 11 12
E-mail : futurenet@cba.fr
Tarif France 1 an : 199 F – Étranger : nous consulter

Directeur de la publication : Didier Macia
Directeur du magazine : Vincent Alexandre (vincent.alexandre@futurenet.fr)
Editeur : Xavier Lévy (38 04) (xavier.levy@futurenet.fr)

REDACTION
Tél. : 33 (0) 1 41 27 38 38
Fax : 33 (0) 1 41 27 38 39
E-mail : julien.vandesteene@futurenet.fr

Rédacteur en chef :
Julien Van de Steene (66 05) (julien.vandesteene@futurenet.fr)
Rédacteur en chef adjoint : Cyril Berrebi (38 91) (cyril.berrebi@futurenet.fr)

Chefs de rubrique
Scoops et previews : David Namias (38 35) (david.namias@futurenet.fr)
Tests : Richard Robin (66 06) (richard.robin@futurenet.fr)
Réseau : Cyril Dupont (66 29) (cyril.dupont@futurenet.fr)

Maquette
Premier rédacteur graphiste : Thierry Lanckriet
Rédacteurs graphistes : Franck Moccozet, Yann Pesenti

Secrétaire de rédaction
Première secrétaire de rédaction : Katia Mattioli
Secrétaires de rédaction : Frédéric Grasser, Karin Le Labousse

Ont collaboré à ce numéro
Axel Belliard, Lucie Bernardon, Yohann Berrebi, Stéphane Buret, Annick Chollat, Thomas Diouf, Lâm Hua, Aymeric Lallée, J.-F. Mariotti, Ghislain Masson, Reyda Seddiki

CD-ROM
Hot-line : de 9 h à 13 h, tous les jours ouvrables (cdrom@futurenet.fr)
tél. : 33 (0) 1 41 27 34 56
Interfaces : Fabien Messant, Wilfrid Poma
Rédacteur CD-Rom : Huidong Zhou (huidong.zhou@futurenet.fr)

LABORATOIRE DE TESTS
Directeur du laboratoire : Stéphane Burgaud-Braeme

PUBLICITE
Tél. :01 41 27 38 38
Fax : 01 41 27 38 00

Directrice de la publicité : Corinne Boutier-Poulain (38 65, corinne.boutier@futurnet.fr)
Chefs de publicité : Céline Huchard (66 17, celine.huchard@futurenet.fr), Pascal Cavalli (38 14, pascal.cavalli@futurenet.fr)
Responsable trafic : Maguy Edouard (38 17, maguy.edouard@futurenet.fr)
Assistante de publicité : Régine Nguyen (38 13, regine.nguyen@futurenet.fr)

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Jacqueline Galante
Assistante de fabrication : Sabine Buchet (38 70, sabine.buchet@futurenet.fr)

DIFFUSION
Responsable abonnements : Johanne Gavarini
Chef de produit vente au numéro : Sylvain Duburquois
Assistante diffusion promotion : Catherine Moro

PC JEUX est édité par Future France, S.A. à Directoire et Conseil de surveillance au capital de 45 750 euros.
Siège social : 101/109, rue Jean-Jaurès – 92300 Levallois-Perret – RCS Nanterre : B 388 330 417
Principal associé : Future Publishing Holdings Limited

Président du directoire : Didier Macia
Directrice des magazines Business & Internet : Sari Zaïmi
Directeur des magazines Entertainment : Vincent Alexandre
Directrice des ressources humaines : Catherine Bouvier
Directeur de la diffusion : Thierry Cagnion
Directeur commercial : Jérôme Adam
Directeur de la fabrication : Jean-Michel Durand
Directeur administratif et financier : Jean-Louis Capdeville
Directeur des systèmes informatiques : Georges Pécontal
Directeur artistique : Pascal Salbreux
Directeur artistique adjoint : Nicolas Cany

DISTRIBUTION
MLP - Réassorts (uniquement pour les diffuseurs et les dépositaires de presse) : Plate-forme de Saint-Barthélémy-d'Anjou – Tél. : 02 41 27 53 12
Plate-forme de Saint-Quentin-Fallavier : 04 74 82 63 04
Impression : Didier Québécor, 77000 Mary-sur-Marne
Dépôt légal : 4e trimestre 2001 - Commission paritaire : 0803K77839
ISSN : 1284-8611 – Copyright Future France 2000

La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos qui lui sont communiqués par leurs auteurs. La reproduction totale ou partielle des articles publiés dans PC JEUX est interdite sans accord écrit de la société Future France. Sauf accord particulier, les manuscrits, photos, et dessins adressés à PC JEUX publiés ou non, ne sont ni rendus, ni renvoyés. Les indications de prix et d'adresses figurant dans les pages rédactionnelles sont données à titre d'informations, sans aucun but publicitaire.

Ce numéro de PC JEUX contient : 2 CD-Rom

Future France est une filiale du groupe The Future Network plc. The Future Network plc a pour mission de répondre aux besoins d'information de groupes de gens qui partagent une même passion. Notre but est de satisfaire cette passion, en créant des magazines et des sites Internet offrant une information fiable et de qualité et de nombreux conseils pour gagner du temps ou de l'argent, mais qui procurent en même temps un réel plaisir de lecture ou de navigation. Cette stratégie simple a contribué à faire de notre entreprise l'un des groupes media dont la croissance est la plus forte dans le monde. Basé dans 4 pays, The Future Network publie aujourd'hui plus de 100 magazines, 20 sites web, et plusieurs réseaux Internet. Le Groupe licencie également 42 magazines dans 30 pays. The Future Network est une société cotée à la Bourse de Londres (Code : FNET)

www.thefuturenetwork.plc.co.uk
Bath, Londres, Milan, New York, Paris, San Francisco

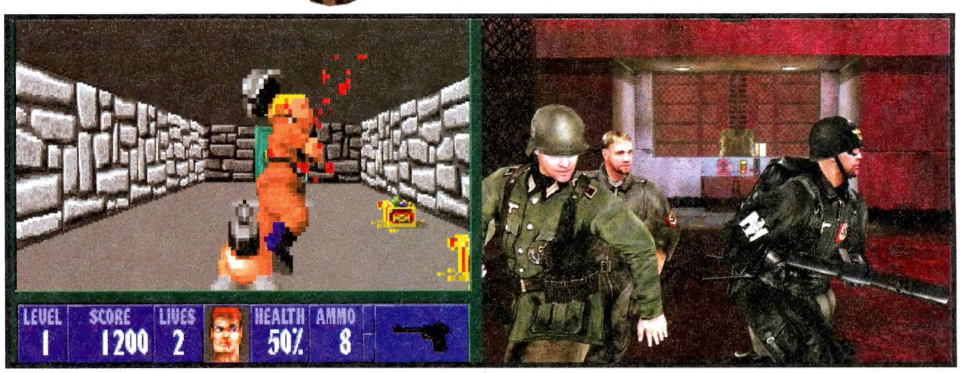
C'EST DEJA HIER...

C'EST le premier jeu que j'ai installé sur PC, sur mon premier PC. Sa qualité graphique et l'efficacité de son concept en faisaient le prédicateur idéal pour cette machine peu séduisante. Un engin flanqué de logiciels trop sérieux pour être honnêtes, et déjà véritable usine à gaz. Tchao l'Atari ST, adieu l'Amiga : ma passion pour les jeux passerait dorénavant par le PC. Ce premier jeu, c'est *Wolfenstein 3D.* Il venait de sortir, et, à sa suite, la plus formidable ludothèque qu'un ordinateur ait connue. Puis arriva le premier magazine dédié exclusivement aux jeux PC. Peu après, je rejoignais sa rédaction d'où j'ai, d'ailleurs, assisté à la naissance de *PC Jeux,* journal concurrent. Premier contact : une plaquette publicitaire de présentation. Second contact : le kiosque à journaux. Il faut dire qu'on le repérait de loin avec son emballage imposant, vantant les mérites de son premier jeu complet ! Sympa, comme cadeau ! Quant aux défauts de jeunesse du mag, ils se sont peu à peu corrigés et *PC Jeux,* au fil de ses cinquante numéros, deviendra le magazine mûr qu'il est aujourd'hui. Et demain ?

Le numéro 50 de *PC Jeux* dans une main, mon CD de *Return to Castle Wolfenstein* dans l'autre : à l'heure où vous lirez ces lignes, j'écraserai peut-être une larme de nostalgie ! Pour le moment, confronter le *Wolfenstein 3D,* sorti il y a bientôt dix ans, à sa fameuse suite, à l'honneur sur notre couverture, porte mon regard sur l'avenir. A constater l'extraordinaire gouffre séparant les deux productions, difficile de ne pas essayer d'imaginer les qualités du jeu qui s'imposera en couverture de notre numéro 100. Peut-être n'y serez-vous pas étranger. . . Car, derrière les jeux, il y a des gens de talent et leur travail. Et, justement, en vous offrant 3D Games Creator (associé au concours page 116), toute l'équipe de *PC Jeux* a souhaité vous donner le goût de faire partie de ces talentueuses équipes de développement. En attendant ce moment, j'espère que nous continuerons à vivre ensemble les surprises et les émotions que nous réservent ces prochaines années. . . et qui illustreront à coup sûr de nombreux éditoriaux. Je compte sur vous. ;-)

Julien Van de Steene

Julien Van de Steene
rédacteur en chef



Pour essayer *Wolfenstein 3D* (1992) : http://www.3drealms.com/wolf3d/

SOMMAIRE

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

60 Les nazis du Doom-like événement vont en prendre pour leur grade. Oserez-vous défier la division SS paranormale de Himmler ? Notre test vous en dira plus.

124 Soldier of Fortune débarque sur vos écrans en version intégrale. Et si ça ne suffit pas, Pearl Harbor, un shoot au rythme infernal, achèvera de vous défouler. Plus les démos jouables de Ghost Recon, Megarace 3, Comanche 4, Soul Reaver 2...

PC JEUX

Numéro 50 janvier 2002

LE GUIDE JEUX 2002

21 Que nous réserve la nouvelle année ? A quelle sauce les joueurs vont-ils être mangés ? Toutes les réponses dans ce panorama exhaustif qui passe en revue plus de 150 jeux à venir. Et y'en aura pour tout le monde !

ANNO 1503

48 Les aventuriers du Nouveau Monde reprennent la mer dans cette suite très attendue du best-seller Anno 1602. Un voyage intemporel aux accents de conquête.

HITMAN 2

54 Le grand chauve prépare un retour fracassant. Toutes les infos glanées au péril de notre vie chez les développeurs danois de IO Interactive.

SCOOPS

10 **FAHRENHEIT**
Après le succès de *Nomad Soul*, Quantic Dream récidive avec un polar à épisodes au concept original.

12 **PRISONER OF WAR**
S'échapper d'un camp de prisonniers de guerre en 1941. Tel est le défi proposé par ce jeu signé Codemasters.

PREVIEWS

40 **MAFIA**
Aussi fort que *Le Parrain*, mais en 3D temps réel ! Une incroyable reconstitution alliée à une jouabilité alléchante.

42 **COMMAND & CONQUER RENEGADE**
Quand les petits soldats s'attaquent au Doom-like, ça déménage.

44 **GORASUL**
L'héritage du dragon, ou comment réconcilier *Baldur's Gate* et *Diablo* dans un même RPG.

RESEAU

92 **ACTUS RESEAU**
Les dernières nouveautés de la vie trépidante du jeu online.

96 **GHOST RECON**
Pour ces soldats d'élite virtuels, l'union fait la force, tandis que coordination et entraînement sauvent la vie.

98 **DARK AGE OF CAMELOT**
Comment choisir son perso et accéder aux lieux utiles pour débuter.

MATERIEL

102 **ACTUS**
nVIDIA par-ci, nVIDIA par-là, comment décrypter les dernières annonces des constructeurs.

104 **COMPARO**
Pas moins de vingt-quatre configurations complètes passées au crible. Pour commencer l'année sans risquer de se tromper.

112 **EQUIPEMENT CONSEILLE**
Trois configurations idéales assemblées spécialement pour vous.

ET AUSSI...

16 **ACTUALITES**
Les nouveautés jeux du moment à côté desquelles vous ne sauriez passer.

114 **COURRIER**
Faites-nous part de votre opinion et de vos suggestions. Elles seront toujours les bienvenues.

118 **NON CENSURE**
Votre avis diffère du nôtre ? Dites-le haut et fort dans un de ces tests lecteurs.

122 **FLAGRANTS DELIRES**
Les jeux sont tombés sur la tête, grâce à vos captures d'écran plus insolites que jamais.

TIPS & SOLUCES

134 **RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN**
On ne recule devant rien ! Outre le test, voici, dans ce même numéro, la solution complète du jeu.

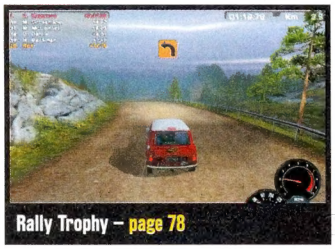
140 **DEVIL INSIDE**
La solution du jeu complet du mois dernier. Pour tous ceux qui ne viennent toujours pas à bout des démons intérieurs de Dave et Deva.

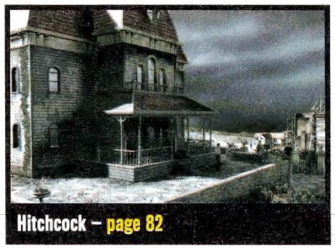
148 **CHEAT CODES**
Nos astuces 100 % vérifiées.

LES TESTS DU MOIS

66 AQUANOX
70 SOUL REAVER 2
72 THE NATIONS
74 WORLD WAR III BLACK GOLD
75 WATERLOO
75 JIMMY WHITE CUE BALL
76 TRADE EMPIRES
76 CASINO
78 RALLY TROPHY
79 MASTER RALLYE
80 RAYMAN M
80 REAL WAR
82 ZORRO
82 HITCHCOCK
84 PRIMITIVE WARS
84 MEGARACE 3
86 HARRY POTTER
87 SEA DOGS
87 MYSTERY OF THE DRUIDS
88 ZAX
88 VERSAILLES II

The Nations – page 72


Rally Trophy – page 78


Hitchcock – page 82

Harry Potter – page 86

50 NUMEROS

CYRILLE TESSIER

Poste : rédacteur en chef de mai 1999 à octobre 2001.

En bref : grand gars bien bâti, Cyrille aura laissé trace pour ses grimaces dans l'édito. Aujourd'hui, il s'occupe de *L'Officiel Xbox Magazine*, où il fait beaucoup moins le malin.

DAVID NAMIAS

Poste : rédacteur, chef de rubrique Previews Dossiers depuis juin 1997.

En bref : armé de son stylo quatre couleurs et de son bloc-notes étanche, The Dave explore les quatre coins du monde à la recherche de l'info.

AYMERIC LALLEE

Poste : pigiste depuis avril 2001.

En bref : après trop d'heures passées dans les voyages de presse ou à la recherche d'actus, Aymeric a repris ses études. Ça ne l'empêche pas de continuer à nous donner un coup de main quand il le faut.

STEPHANE PHILIPPON

Poste : chef de rubrique Test, rédacteur en chef adjoint de septembre 1997 à avril 2000.

En bref : le vieux fripon (qui ne devrait pas mettre de casquette) a cédé aux sirènes de la pub, mais a vite regretté son geste. Mais il continue de collaborer à *PC Jeux*.

SACHA KECHICHIAN

Poste : rédacteur, chef de rubrique Matériel juin 1997 à septembre 2001.

En bref : ses hurlements de rage et ses éclats de rire résonnent encore à la rédaction. Le motard fou était un vétéran du tout premier numéro.

STEPHANE DESBIENS

Poste : pigiste depuis novembre 1997.

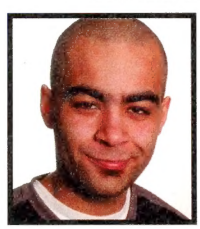
En bref : spécialiste des jeux à la *Commandos*, ce grand motard fait aussi dans l'informatique pour *Qui veut gagner des millions ?* Mais il refuse de nous y introduire pour nous faire gagner.

REYDA SEDDIKI

Poste : pigiste aventurier depuis juin 1999.

En bref : toujours sur le qui-vive, Reyda Ninja est capable d'attendre un jeu des jours durant. Acharné du travail, il peut si besoin est, camper à la rédac pour être sûr de mettre la main dessus.

THOMAS DIOUF



Poste : pigiste, crameur de processeurs depuis septembre 2000.

En bref : après avoir cassé du matériel hors de prix chez la concurrence, Thomas prend maintenant la rédac de *PC Jeux* pour une casse.

S DE PCJEUX

CYRIL BERREBI

Poste : chef de rubrique Test, rédacteur en chef adjoint de mai 1999 à novembre 2001.

En bref : autre grand gars bien bâti, Berreb aura suivi la trace de CT durant de longues années. Après avoir bossé comme un bûcheron sur *PCJ*, ce catcheur l'a suivi sur Xbox.

CYRIL DUPONT

Poste : rédacteur, chef de rubrique Réseau depuis mai 1999.

En bref : ce n'est pas pour rien qu'on l'appelle « El Cyd ». Fine lame du jeu vidéo, pourfendeur de boss de fin de niveau, il fait la loi sur le réseau.

RICHARD ROBIN

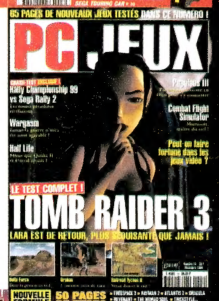
Poste : chef des complaintes depuis septembre 2000.

En bref : Fako aime les jeux, les cochons et les bonnes blagues. Avec sa grande gueule, on l'entend de très loin et personne n'ose contester ses notes.

JULIEN VAN DE STEENE

Poste : rédacteur en chef depuis novembre 2001.

En bref : pas encore le gabarit poids lourds de *PC Jeux* (attaque la muscu, vieux), Julien est un vétéran de la presse PC et consoles. Pas de stage clavier en vue, donc.



JEAN-PIERRE ABIDAL

Poste : chef de rubrique Actualités de mai 1999 à janvier 2001.

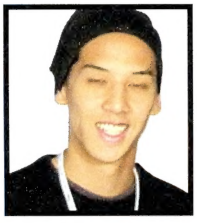
En bref : le look beau gosse torturé, ambiance *ShadowMan*, JP a rejoint *PC Jeux* avec CT, Berreb et Cyd, avant de devenir le boss en chef d'*Online Gamer*. Tout pour le réseau !

JEAN-FRANÇOIS MARIOTTI

Poste : pigiste depuis février 1999.

En bref : d'origine corse, Jeff est UN PEU susceptible. Il écarte d'un revers de main la moindre critique. Heureusement pour lui, sa plume leste et déliée lui évite ce genre de désagréments.

LAM HUA



Poste : fashion victim et pigiste réseau depuis novembre 2000.

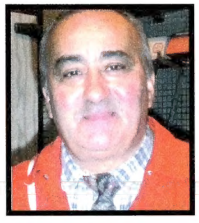
En bref : quand on voit les sapes et le look beau gosse de Monsieur Lâm, on se dit que hisser son talent au niveau de son train de vie ne doit pas être facile tous les jours.

GAUTHIER RANNER

Poste : rédacteur, chef de rubrique Tests.

En bref : sain d'esprit, d'humeur plutôt joviale, Gauthier reste pourtant rivé des heures durant devant un tableau de bord de *Flight Sim*. Comment expliquer une telle perversion ?

OUEST VIANDES 92



Poste : boucher-charcutier depuis 15 ans.

En bref : « Et qu'est-ce qu'y veulent, aujourd'hui, ces messieurs ? » Une petite parisienne (bœuf + épices) ? Ça peut pas faire de mal ! » La restauration rapide, un poste indispensable en période de bouclage !

SCOOP!

Un premier coup d'œil sur...

FAHRENHEIT

Le policier du soir n'est sur aucune chaîne de télé. Ni au ciné. Non, le polar, ce soir, c'est sur mon PC !

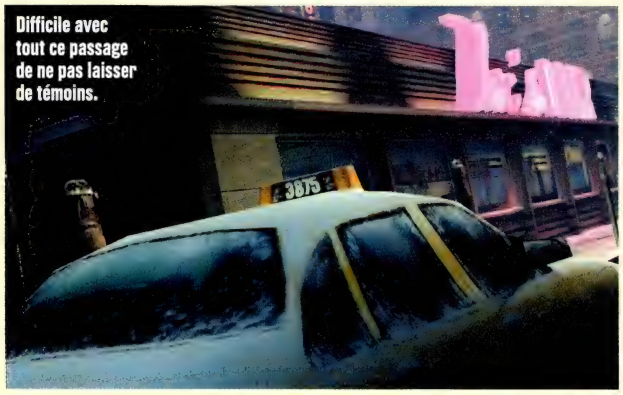
David Namias

Après s'être entaillé les avant-bras, Lucas Kane, comme possédé, se livre au rituel sanglant.

POURQUOI FAHRENHEIT VOUS GLACERA-T-IL LE SANG ?

- Des ambiances uniques dues à un moteur 3D entièrement refait.
- Un scénario à la fois linéaire et multiple où on joue différents personnages.
- Une interface surprenante de simplicité qui ne laisse place qu'à l'aventure.
- Des intrigues plus courtes, mais aussi plus travaillées grâce au format inédit.

DEVELOPPEUR	QUANTIC DREAM	GENRE	ACTION
EDITEUR	QUANTIC DREAM	DATE DE SORTIE	MARS 2002


Difficile avec tout ce passage de ne pas laisser de témoins.

TOUT le monde regarde la télé, va au ciné, visionne des DVD... Mais tout le monde ne joue pas aux jeux vidéo de la même façon. Quantic Dream tient sa riposte : un jeu à épisodes, linéaire et changeant, simple et travaillé.

AUCUNE LIMITE N'ENTRAVE PLUS LE CHAMP DES POSSIBILITES, NI L'IMAGINATION DES SCENARISTES

Les récentes tentatives de jeux par épisodes n'ont pas convaincu grand monde. Des titres souvent moyens, saucissonnés à la va-vite pour appâter le chaland friand de nouveautés. David Cage, patron de Quantic Dream, explique en quoi Fahrenheit innove vraiment : « Fahrenheit *est la suite logique de* Nomad Soul, *en ce sens qu'il mêle des aspects de cinéma et d'interactivité.* [...] *Nous voulions réaliser un jeu avec un vrai souci de la mise en scène, un gros travail sur le placement des caméras.* »

De fait, le contrôle de la caméra paraît simple : quatre angles de vue placés aux quatre points cardinaux et accessibles d'un simple clic de souris. Mais le procédé a d'autres avantages. « *Les films sont plus équilibrés, car les scènes qui n'impliquent pas directement le héros sont au moins aussi intéressantes que celles où on le voit en action.* [...] *Sa simple présence n'obstrue pas un quart de l'écran* », continue David.

Autre singularité, l'interface dépouillée : clic gauche pour les actions et les déplacements du personnage, clic droit pour le placement de la caméra et barre d'espace. Ni menus déroulants, ni fenêtres de dialogue, rien que l'action du jeu. « *Aucune action n'est prédéterminée,* poursuit David. *Toutes s'exécutent en fonction du contexte. Certaines sont très courantes, d'autres surprenantes, mais toutes sont logiques.* » Concrètement, il suffit de cliquer un objet pour que le héros réagisse. Dès lors, aucune limite n'entrave plus le champ des possibilités, et les scénaristes peuvent laisser libre cours à leur imagination. Côté développeurs, le revers de la médaille est simple à comprendre : ils doivent tout envisager ! Heureusement, les premières impressions laissent présager d'une foule de détails interactifs logés dans des décors très travaillés.

Reste à parler de l'aventure elle-même. Là, surprise, une histoire élastique, ou « *bending story* », fait son apparition. En effet, le scénario s'articule autour de deux personnages principaux, Lucas Kane, tranquille employé de banque pris d'une subite folie meurtrière, et Carla Valenti, femme flic chargée d'enquêter sur une série d'assassinats sans liens entre eux, hormis l'accomplissement d'un rituel sanglant.

Le joueur incarne ces personnages (et d'autres plus tard) à tour de rôle, de sorte que les actions de l'un répercutent leurs conséquences sur le vécu de l'autre. Si, par exemple, Lucas, après son crime, ne dissimule pas le cadavre ou laisse l'arme du crime traîner sur les lieux, Carla disposera d'autant d'indices supplémentaires pour mener son enquête et l'histoire prendra un tour différent.

Pour l'heure, le mystère des crimes new-yorkais attend la sortie du premier épisode et, dans le jeu comme dans la réalité, la température, mesurée en degrés Fahrenheit, continue de baisser. Un polar glacé à découvrir bientôt. ■

INFOS DEVELOPPEUR

Nom : Quantic Dream

Pays : France

Date de création : 1997

Historique : la jeune société n'a, pour l'instant, qu'un seul titre à son actif : *The Nomad Soul*. Rejointe en 2000 par des investisseurs français, c'est la seule à posséder un studio de Motion Capture.

UN NOUVEAU FORMAT ?

Des jeux trop longs, trop chers, aux univers « hardcore gamers » trop éloignés des préoccupations du grand public, tel est le constat réalisé par Quantic Dream. Du coup, *Fahrenheit* adopte un format que David Cage nomme lui-même de « série TV interactive ». En réalité, une douzaine d'épisodes (sur autant de CD-Rom) conçus pour être joués en continu ou indépendamment les uns des autres et dont le prix tournera autour de 100 F, soit environ 15 euros.

Le « Diner » new-yorkais où le cauchemar éveillé a commencé.

Un premier coup d'œil sur...

PRISONER OF WAR

C'est imparable. Que cherche à faire tout prisonnier de guerre normalement constitué ? Mais à s'échapper, bien sûr.

David Namias

Un peu d'exercice, histoire de perfectionner son 200 mètres départ arrêté !

COMMENT PRISONER OF WAR S'EVADE-T-IL DES MODELES HABITUELS DU GENRE ?

- Une reconstitution de la vie d'un camp de prisonniers digne d'un film.
- La nécessité de bien mesurer ses actes avant d'agir.
- Sabotage, déguisement, diversion : la ruse comme élément majeur du gameplay.
- A un problème donné, de multiples solutions plus ou moins directes.

DEVELOPPEUR	CODEMASTERS	GENRE	ACTION
EDITEUR	CODEMASTERS	DATE DE SORTIE	2e TRIMESTRE 2002

La nuit, tous les chats sont gris. Malgré cela, certains préfèrent rester dans l'ombre.

Cette terrasse offre un point de vue intéressant pour procéder à un repérage des lieux.

SE RETROUVER dans un camp de la Seconde Guerre mondiale, il y a plus joyeux pour camper un jeu d'action. Heureusement, *Prisoner of War* se rapproche plus d'un *remake* de Papa Schultz que de Nuremberg à Nuremberg.

A une différence près, cependant. Si le capitaine Lewis Stone présente des traits communs avec son homologue de *Stalag 13*, s'il arbore lui aussi le blouson en cuir d'aviateur américain, il évite de faire dans la grosse farce des familles.

Ses geôliers, réagissant aux moindres stimuli visuels ou sonores, paraissent plus alertes que dans la série TV et aussi plus prompts à lui faire passer l'arme à gauche. D'autant que, pour assombrir le tableau, un élément fantastique rajoute à la tension naturelle liée à ce genre de situation. Des expériences inavouables sont réalisées par les nazis dans un mystérieux château. Ça vous rappelle peut-être quelque chose ?

Très vite, les ordres du capitaine Lewis Stone changent : avant de tenter la fuite, il devra informer l'état-major allié de ce qui se trame ici-bas et peut-être... changer le cours de la guerre !

AVANT D'AGIR, IL CONVIENT DE S'INFORMER DES MOINDRES DETAILS DE LA VIE DU CAMP

Mais comment, en 1941, au cœur de l'Allemagne nazie, achever un but si ambitieux lorsqu'on est un simple prisonnier ? Tout d'abord en écoutant les conseils avisés de son copilote, un dur nommé Conrad qui, par le passé, s'est déjà sorti d'une situation semblable. Hélas, ce dernier se fait rapidement attraper un peu plus loin dans l'aventure. Fin du tutorial !

Reste, après ces tragiques événements, à se faire le plus discret possible et à s'informer des moindres détails de la vie du camp pour choisir son moment d'action. Inutile de se lancer à l'assaut des barbelés pour se faufiler entre les miradors en avançant à l'aveugle, ce serait vain. Non, il faudra récolter patiemment les informations sur la routine de la vie carcérale en discutant avec prisonniers et gardiens.

De là, les possibilités se font jour petit à petit car la force de *Prisoner of War* réside de bien dans ce mélange entre liberté des moyens d'action et contraintes multiples. Profiter d'un moment d'inattention du cuisinier pour lui faucher sa clef, cacher le corps de ce soldat pour ne pas donner l'alerte, se faufiler vers ce bâtiment avec la nuit pour seule protection mais non sans avoir provoqué un incendie pour faire diversion... Le quotidien du capitaine Lewis Stone alterne entre une apparente docilité et des actes d'audace. Sa devise : pas vu, pas pris. ■

INFOS DEVELOPPEUR

Nom : Codemasters

Pays : Royaume-Uni

Date de création : 1986

Historique : *Colin McRae*, *TOCA* et, plus récemment, *Operation Flashpoint*... On ne présente plus Codemasters, à l'origine de toutes ces références du jeu vidéo, toutes plates-formes confondues. Possédant des bureaux en Angleterre, aux Etats-Unis, en Allemagne ou en France, Codemasters semble vouloir aujourd'hui diversifier sa production. *Prisoner of War* en est un bon exemple.

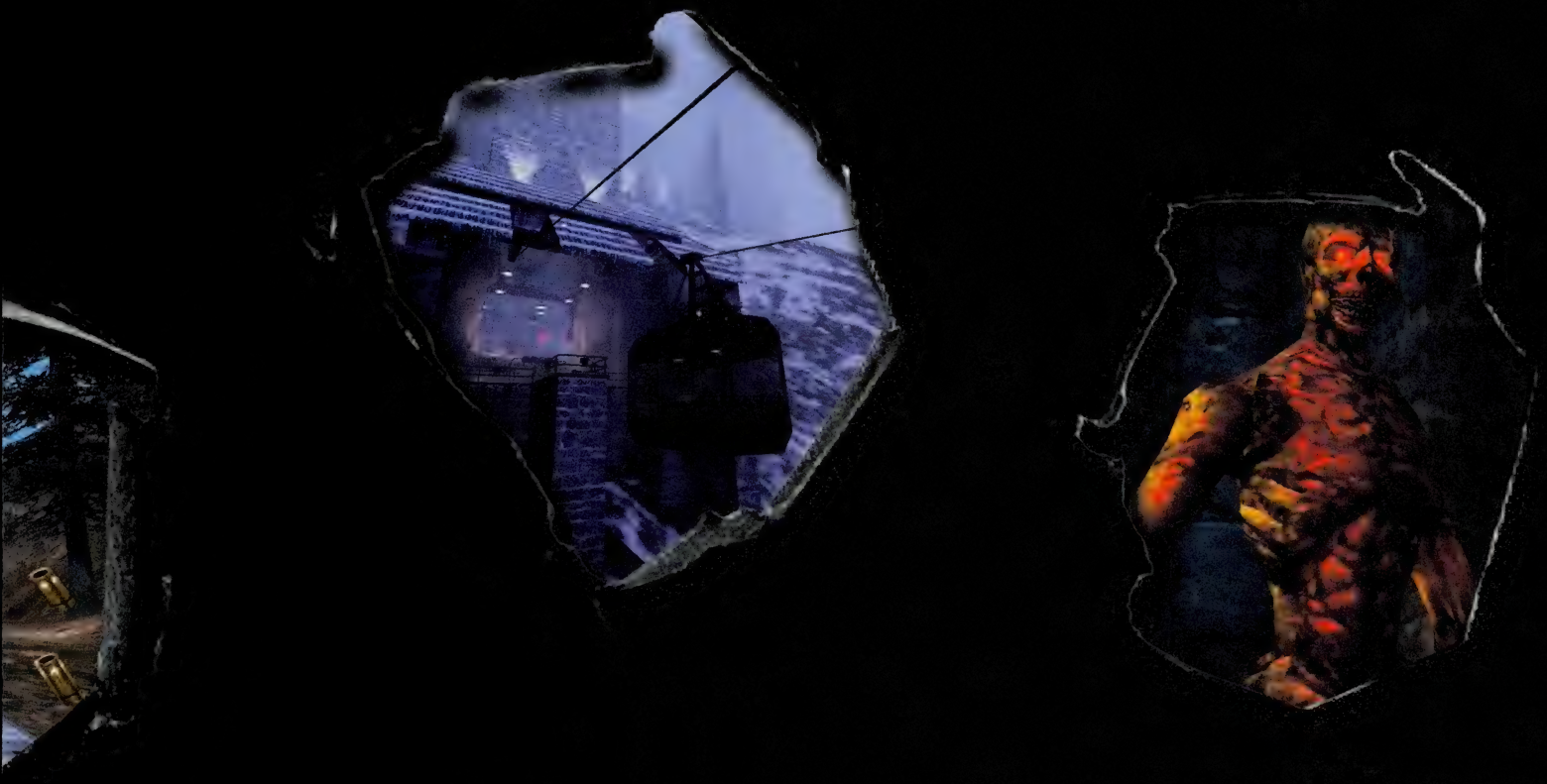
CHACUN SA ROUTE

Amusant, d'après le lead designer Jonathan Smith, de voir la manière dont les différents testeurs abordent les cinq missions qui composent Prisoner of War. Ainsi, alors que certains tentent immédiatement de forcer les défenses du camp, d'autres font œuvre de patience en suivant la vie des autres détenus jusqu'au moment voulu. Il précise encore : " Dans cet univers vivant et autonome, il existe toujours différents moyens de toucher au but. "

Barbelés, miradors, guérites, passer entre les mailles du filet n'est pas un jeu d'enfant.

ACTIVISION® www.activision.com

© 2001 Id Software, Inc. All Rights Reserved. Return to Castle Wolfenstein, the Return to Castle Wolfenstein logo, the Id Software name and the id logo are either registered trademarks or trademarks of



RETURN TO CASTLE

Wolfenstein™

ware, Inc. in the United States and/or other countries. Activision® is a registered trademark of Activision, Inc. and its affiliates. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

ACTUALITES

LES DERNIERES INFOS SERVIES SUR UN PLATEAU

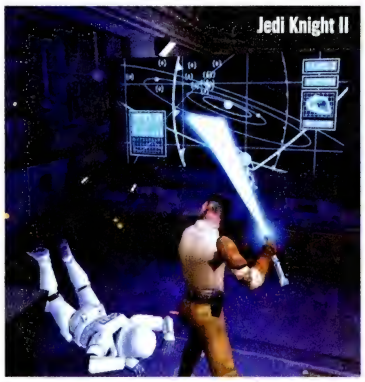
FIRST PERSON SHOOTER

2002, L'ANNEE DU QUAKE-LIKE

Soldier of Fortune II, Jedi Knight II, Medal of Honor AA et Unreal 2 sont dans un bateau

En attendant le numéro du mois prochain (voir page 148), nous avons pu avoir un nouvel aperçu des productions de Raven Software, spécialiste du Quake-like, qui prépare actuellement deux suites de taille, *Jedi Knight II : Outcast* et *Soldier of Fortune II*. Tous deux basés sur le moteur de *Quake III*, ils reprennent les recettes qui ont fait leur succès. Par rapport au premier épisode, *Soldier of Fortune II* reste fidèle en termes de gameplay. Mais il s'annonce encore plus jouissif : il y a maintenant plus de trente points de dégât sur le corps des ennemis ! On a beaucoup reproché au premier *SoF* ses armes irréalistes, Raven a donc corrigé le tir. Aux oubliettes le pistolet à micro-ondes, bonjour AK-47 et pistolets 9 mm ! *Jedi Knight II*, lui, s'annonce comme le sommet de la « coolitude ». Avec ses vues à la première et à la troisième personne, il permettra au joueur d'effectuer quelques majestueux mouvements au sabre laser. On ne pourra plus choisir son orientation dans la Force : on sera du bon côté ou pas. L'univers de *Star Wars* est parfaitement rendu, comme dans le premier opus. Ces deux softs ultra-attendus, qui sortiront au premier trimestre 2002, auront la part belle de *PC Jeux* le mois prochain, aux côtés des nombreuses autres productions du genre prévues cette année !

Soldier of Fortune II


Jedi Knight II

Jedi Knight II

Jedi Knight II

Soldier of Fortune II

NE PASSEZ PAS A COTE DE...

PROJECT IGI 2

Nous avons vu tourner la dernière version de ce titre que tout claustrophobe amateur de FPS doit attendre...

PAGE 18

CONFLICT DESERT STORM

Entre *Operation Flashpoint* et *Max Payne*, il y a de la place pour bien des jeux. Dont *Conflict Desert Storm*.

PAGE 19

LE GUIDE DES JEUX 2002

15 pages pour plus de 150 jeux : à apprendre par cœur pour bien appréhender cette année.

PAGE 21

Soldier of Fortune II

DOOM-LIKE

WILL ROCK

A la Evil Dead 3 !

Tout comme Duke Nukem, William Rockwell est tombé dans un guêpier dont il va falloir le tirer. C'est après avoir découvert les notes d'un archéologue que notre héros part à la recherche de ruines aux pouvoirs magiques. Celles-ci lui permettent de voyager dans le temps... et, plus concrètement, pour douze niveaux de folie aux monstres survoltés et à l'ambiance déjantée. Les environnements de ce Doom-like s'annoncent variés, puisque l'on traversera la Chine ancienne, la Grèce antique, l'Egypte des pharaons et enfin la Russie du Moyen Age. L'équipe de Saber3D a développé un moteur 3D spécifique pour le jeu. Mais que fait *Quake III* ?

MUTANT

THE GENOME PROJECT

Connais-toi toi-même

The Genome Project vous met dans la peau d'un savant à la poursuite de mutants modifiés génétiquement. Le design de ce titre d'action à la troisième personne apparaît comme délirant. Le héros aura la possibilité de récupérer les gènes des monstres précédemment zigouillés pour se les approprier. Il pourra ainsi cumuler de nouvelles capacités. Si cela ne vous gêne pas (ça, c'est nul, très nul), allez faire un tour sur www.saber3d.com

SCENARIO

TOCA RACE DRIVER

Mettez un cœur dans votre moteur

Prenez une référence des jeux de courses automobiles vendue à quelque quatre millions d'exemplaires et ajoutez un scénario. Un vrai, avec des personnages au caractère bien trempé, des conflits d'intérêts, une petite romance... Qu'obtenez-vous ? Un cocktail qui risque bien de chambouler un genre où originalité est presque synonyme de grossièreté. Ici, finis les écrans d'options au démarrage, les choix stratégiques s'opèrent maintenant au sein d'une nouvelle interface en 3D et sont directement intégrés à l'aventure. A suivre !

BREVES

VIRGIN CASSE LES PRIX

Virgin Interactive fait son grand retour aux Etats-Unis. Pour fêter ça, tous leurs titres seront au prix accrocheur de 20 $, soit 150 F seulement. Par mesure d'économie, les notices seront incluses sous forme de fichier dans le CD. Et en France, c'est pour quand ?

AU FRONT !

Eidos a lancé une campagne de pub sur téléphone mobile pour *Commandos 2* en Angleterre : « Rendez-vous immédiatement au centre de recrutement de l'armée le plus proche pour votre deuxième appel au devoir ». A la lecture de cette phrase, et vu le contexte international, les petits Anglais ont été pris de panique. Eidos a présenté ses excuses à la clientèle.

INSECTOÏDES

Prey Digital Studios prépare un jeu de tir en vue subjective dans un monde d'insectes nommé *Stung!* Il faudra éviter les toiles d'araignée et autres pièges de la nature tout en shootant vos comparses volants. En multijoueur, le mode Save the Queen s'annonce planant. Passez voir Maya sur **www.prey.8k.com**

BIENVENUE DANS LE MONDE REEL

Interplay pourrait perdre la licence du jeu *The Matrix*. Ses résultats sur l'année étant très inquiétants, Warner Bros, qui détient les droits, pourrait stopper les développements des trois épisodes (*Matrix* en film aura deux successeurs) prévus sur Xbox et PC. Si c'est le cas, l'état financier d'Interplay ne risque pas de s'améliorer.

SNIPER

PROJECT IGI 2 : COVERT STRIKE

Bien aligné

Ouf, à quelques lettres près, c'était bon, il prenait le nom du célèbre mod de *Half-Life*. Volonté de créer la confusion ? Faisons tout de suite taire les mauvaises langues. De ce qui ressort de la présentation qui nous en a été faite, *Project IGI 2* (maintenant passé chez l'éditeur Codemasters) ressemble à s'y méprendre au premier du nom, si ce n'est qu'il inclut les modes multijoueurs et l'éradication des bugs ! Incarnant toujours cet ex-agent du SAS capable à lui seul de réduire à néant une base ennemie, vous reprenez du service pour de nouvelles missions en Chine, en Russie et en Libye.

Grâce au moteur 3D Terraform Engine, qui permet de distinguer les cibles jusqu'à 2 km de distance, les adeptes du snipe, les campeurs et autres as des feux de couverture croisés vont pouvoir s'en donner à cœur joie. A ce propos, d'ailleurs, un mode de jeu coopératif fera, le temps d'une partie sur le Net, le bonheur des binômes liés à la hâte. En solo, l'IA est totalement remaniée, tandis qu'une carte satellite clarifie les positions de chacun. Pas d'originalité effrénée pour *IGI 2*, mais un bon jeu dans la ligne de mire. Sortie prévue : deuxième trimestre 2002.

STRATEGIE TEMPS REEL

KNIGHTS OF THE CROSS

On y... croix !

Dans la veine d'un *Age Of Empires*, *Knights of the Cross* reprend les incursions allemandes en Pologne au XVe siècle. Les développeurs tchèques de chez Cenega ont déclaré qu'il sera possible d'incarner les deux camps. Les missions seront basées sur les romans historiques de Henryk Sienkiewicz. La sortie est prévue pour l'automne prochain en Europe.

CANONIQUE

KICK OFF 2002

Et voici la mode du foot revival...

Vous ne rêvez pas, le bon vieux *Kick Off* ressort dans une version quasi identique à celle qui a sévi sur Atari ST, il y a près de quinze ans maintenant. Dès le 30 décembre, on pourra se procurer ce collector pour moins de 200 F. Que les fans, dont notre Julien, se rassurent, c'est la même équipe de développement qui est derrière cette réédition : Anco. Si la forme reste la même, les équipes ont été remises au goût du jour. Pourvu qu'il y ait quelques nouveautés ! En attendant cette confirmation, délectez-vous de ces quelques photos.

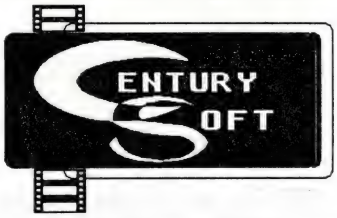
CHAIR A CANON

CONFLICT DESERT STORM

Koweït en péril...

Pivotal Games, déjà à l'origine de *Warzone 2001,* travaille d'arrache-pied sur son nouveau titre, *Conflict Desert Storm*. Il s'agit d'un jeu d'action/tactique à la troisième personne dans lequel vous dirigez une escouade de quatre marines en plein territoire irakien. Vous l'aurez compris, le contexte est celui de la guerre du Golfe. Le jeu semble se rapprocher, dans la forme et dans la jouabilité, d'un *Operation Flashpoint*. D'après ce que l'on sait, l'interface devrait être simple et c'est surtout dans le spectacle offert par les échanges de tirs que l'on trouvera son plaisir. *Conflict Desert Storm* serait un mélange de *Max Payne,* le bullet time en moins, et d'*Operation Flashpoint*. Quoi qu'il en soit, le jeu est prévu pour le courant de l'année prochaine. En attendant, délectez-vous de ces superbes images. . .

SPECIALISTE VPC DEPUIS 1989



PC CD-ROM JEUX neufs

VOTRE JEU 48H CHRONO

EN 04.73.600 018

WWW.CENTURY-SOFT.COM

FAX 04.73.60.00.17

nouveautés * à paraître

AQUANOX vf 49.00
BLACK ISLE TORN vf 49.00
CAR TYCOON vf 44.00
DARK AGE CAMELOT online 36.00
DESTROYER COMMAND vf 44.00
DIGGLES vf 49.00
DISCIPLES vf 49.00
DUKE NUKEM HUNTING nf 30.00
FALLOUT PACK vf 49.00
HEROES MIGHT & MAGIC 4 vf 44.00
JIMMY WHITE S CUEBALL 44.00
MAFIA vf 48.00
MASTER RALLY vf 44.00
PATRICIAN 2 vf 49.00
POOL OF RADIANCE 2 vf 44.00
RAYMAN M vf 36.00
SEA DOGS 44.00
SERIOUS SAM 2 nf 29.00
SILENT HUNTER 2 vf 44.00
STARWARS starfighter vf 44.00
SUPERCAR STREET challenge 29.00
THE SIMS + surprise partie vf 57.00
UEFA champ league 02 vf 30.00
WATERLOO vf 49.00
WOLFENSTEIN return to castle 48.00
ZAX THE ALIEN HUNTER vf 49.00

*nouveautés : nous contacter pour disponibilité

3D GAMES CREATOR vf 44.00
3 ROYAUMES destin dragon vf 30.00
AGE EMPIRE 2 conqueror vf 30.00
AGE OF EMPIRE 2 vf 44.00
AGE OF EMPIRE 2 GOLD vf 56.00
ALERTE ROUGE 2 add-on vf 29.00
ALIENS VS PREDATOR 2 vf 49.00
ALONE IN THE DARK 4 vf 45.00
ANACHRONOX nf 45.00
ANARCHY ONLINE nf 36.00
ARCANUM vf 48.00
ART OF MAGIC vf 44.00
ATLANTIS 3 vf 37.00
ATLANTIDE EMPIRE PERDU vf 30.00
BALDUR'S GATE 2 ADD-ON vf 37.00
BALDURS GATE 2 +add-on vf 56.00
BALLISTICS 34.00
BATTLE ISLE 5 ANDOSIA WAR vf 30.00
BATTLE REALMS vf 48.00
BICYCLE GAMES CASINO vf 36.00
BLAIR WITCH vol 1,2 et 3 vf 30.00
C&C L' INTEGRALE vf 37.00
CASINO TYCOON vf 44.00
CHEVALIERS D ARTHUR vf 30.00
CODENAME OUTBREAK vf 45.00
COMBAT FLIGHT SIM 2 vf 45.00
COMMANDOS 2 vf 46.00
COMPIL M6 ACTION vf 44.00
COMPIL M6 EXTREME vf 44.00
COMPIL M6 STRATEGIE vf 44.00
CONFLICT ZONE vf 46.00
CONQUEST frontier wars vf 42.00
COSSACKS vf 48.00
COSSACKS ART OF WAR vf 33.00
CRAZY FACTORY vf 44.00
CYCLING MANAGER vf 44.00
DELTA FORCE 3 vf 44.00
DESPERADOS vf 46.00
DIABLO 2 + ADD-ON vf 48.00
DIABLO 2 ADD-ON vf 29.00
DIVIDED GROUND + art war II 44.00
DRAGON S RIDER vf 44.00
DRUUNA vf 44.00
DUNE FRANCK HERBERT vf 37.00
ECHELON vf 36.00
ECONOMIC WARS vf 44.00
EMPEREUR bataille dune vf 48.00
EMPIRE EARTH vf 48.00
ETHERLORDS vf 48.00
EUROPA UNIVERSALIS vf 44.00
EUROTOUR CYCLING vf 36.00
EVIL ISLAND vf 46.00
EVIL TWIN CYPRIEN vf 43.00
F1 2001 vf 48.00
F1 RACING CHAMPIONSHIP vf 43.00
FARE GATE vf 30.00
FIFA 2002 vf 48.00
FLIGHT SIMULATOR 2000 vf 44.00
FLIGHT SIMULATOR 2002 vf 61.00
FLIGHT SIMULATOR 2002pro vf 76.00
FLY 2 vf 43.00
GANGSTERS 2 vf 45.00

offre valable dans la limite du stock disponible, prix modifiables sans préavis.

GHOST RECON vf 48.00
HALFLIFE GENERATION edit vf 30.00
HARRY POTTER vf 48.00
HITCHCOCK THE FINAL cut vf 44.00
HOUSE OF THE DEAD 2 vf 37.00
ICEWIND DALE+ SCENARIO vf 44.00
IL 2 STURMOVIK vf 44.00
KINGDOM UNDER FIRE vf 35.00
KOHAN vf 42.00
L ENTRAINEUR 2001/2002 vf 46.00
LINKS LS 2002 champion vf 49.00
LNF MANAGER 2002 vf 49.00
MADDEN 2002 nf 49.00
MATT HOFFMAN PRO BMX 30.00
MAX PAYNE vf 46.00
MECH COMMANDER 2 vf 50.00
MECH WARRIOR 4 vf 23.00
MEGABOX 1 vf compil 44.00
MEGAPACK 6 ou 9 compil 30.00
MEGARACE 3 vf 37.00
MERCEDES TRUCK RACING vf 33.00
MERCHANT PRINCE 2 nf 29.00
METAL GEAR SOLID vf 30.00
MIDTOWN MADNESS 2 vf 30.00
MONOPOLY TYCOON vf 33.00
MOTOCROSS MADNESS 2 vf 30.00
MOTO RACER 3 vf 49.00
MYST 3 EXILE vf 46.00
MYTH 3 vf 41.00
NEW YORK RACE vf 44.00
NHL HOCKEY 2002 vf 49.00
NO ONE LIVES FOREVER vf 49.00
OPERATION FLASHPOINT vf 46.00
OPERATION FLASH GOLD vf 52.00
OPERATION FLASH ADD ON vf 16.00
ORIGINAL WAR vf 36.00
PANZER GENERAL 3D Berlin vf 30.00
PARKAN vf 44.00
PLAY THE GAME 2 vf compil 37.00
PLAY THE GAME 3 vf compil 37.00
PRIMITIVES WAR vf 30.00
PROJECT EDEN vf 49.00
QUAKE 3 ARENA nf 33.00
QUI veut gagner millions vf 38.00
RALLY CHAMPIONSHIP 02 vf 48.00
RALLY TROPHY vf 48.00
REAL AIRPORTS nf 37.00
REAL WAR vf 49.00
RED FACTION vf 48.00
RIM BATTLE PLANETS vf 44.00
ROGUE SPEAR black thorn vf 30.00
ROUTE DES INDES vf 44.00
SETTLERS 4 vf 44.00
SHEEP vf 30.00
SCHIZM vf 44.00
SCRABBLE vf 44.00
SHOGUN Mongol invasion vf 26.00
SHOGUN WARLORDS EDIT vf 49.00
SIMS scé et plus si affinités vf 30.00
SOUL REAVER 2 vf 48.00
SPIDERMAN vf 30.00
STAR TREK AWAY TEAM vf 44.00
STARTOPIA vf 49.00
STARWARS battlegrounds vf 48.00
STRONGHOLD vf 42.00
STUNT GP 30.00
SUB COMMAND nf 49.00
SUDDEN STRIKE vf 48.00
SUDDEN STRIKE FOREVER vf 37.00
SUMMONER vf 30.00
SWINE vf 44.00
TENNIS MASTERS SERIES vf 42.00
THE MYSTERY of the DRUIDS vf 44.00
THRONE OF DARKNESS vf 48.00
TIMES OF CONFLICT vf 28.00
TRADE EMPIRES 34.00
TRAIN SIMULATOR vf 54.00
ULTIMATE RIDE vf 44.00
UNE FAIM DE LOUP vf 30.00
UNE NUIT EN ENFER vf 30.00
VERSAILLES 2 vf 47.00
WALL STREET TRADER 2001 vf 44.00
WARM UP POLE POSITION vf 30.00
WORLD WAR 3 48.00
X COM ENFORCER vf 34.00
X-COM 3+ecstatica+carma 28.00
X PLANE nf 43.00
Z 2 STEEL SOLDIERS vf 45.00
ZEUS GOLD vf 37.00
ZOO TYCOON vf 44.00
ZORRO vf 44.00

CD PROMO

NOUVEAUTES*
BATTLE FOR NABOO 16.00
CHAMPION surfer 16.00
EUROFIGHTER vf 16.00
F22 LIGHTNING 3 vf 16.00
RAYMAN 2 vf 16.00
SEARCH & RESCUE 2 16.00

16 Euros
4X4 EVOLUTION nf
ABE S EXODUS vf
AGE OF WONDER vf
AIRPORT INC vf
ALPHA CENTAURI vf
ARMORED FIST 3 vf
BALDUR 'S GATE vf
BATAILLE D ANGLETERRE vf
BATTLE ZONE 2 vf
BEETLE CRAZY CUP vf
CALL TO POWER vf
CALL TO POWER 2 vf
CARL LEWIS ATHLETIC vf
COMMANDOS sens devoir
COMMANDOS derriere ligne vf
DARK PROJECT 2 vf
DELTA FORCE 2 vf
DEUS EX vf
DINO CRISIS vf
ELDORADO vf
EXTREME G2 vf
FA 18 SUPER HORNET + SCEN vf
FALLOUT 2 vf
FIGHTING STEEL
FORCE COMMANDER vf
GABRIEL KNIGHT 3 vf
GRIM FANDANGO vf
GTA nf
GTA 2 nf
GUERILLA vf
GUINIAN CHRONICLES vf
HALF LIFE vf
HEART OF DARKNESS vf
HEAVY METAL FAKK 2
HEROES 3+ shadow death vf
HEXPLORE vf
HITMAN CODENAME 47 vf
HOMEWORLD vf
IMPERIALISME 2 vf / INSANE
IMPERIUM GALACTICA 2 vf
INDIANA JS MACHINE vf
LUFTWAFFE COMMANDER vf
MDK 2 vf
MESSIAH vf
MIGHT AND MAGIC VII vf
MONKEY ISLAND 3 vf
MYST L APOGEE vf
NOCTURNE vf
NOMAD SOUL vf
ONI vf
OUTCAST vf
PARIS MARSEILLE RACING vf
PHARAON vf
PLANESCAPE TORMENT vf
POLICE SWAT 3 vf
PROJECT IGI vf
QUAKE 2 nf
RESIDENT EVIL vf
RESIDENT EVIL 2 vf
RIVAL REALMS vf
RUNE vf
SERIOUS SAM nf
SHADOWMAN vf
SILVER vf
SIN + ADD-ON nf
SLAVE ZERO vf
SOUTH PARK RALLY nf
SOLDIER OF FORTUNE vf
SPEED HASTE vf
STARTREK ELITE FORCE vf
STARTREK NEW WORLD vf
STARWARS RACER vf
SUPREME SNOWBOARDING vf
TACHYON nf
TAXI 2 vf
THEME HOSPITAL vf
TOMB RAIDER 2 vf
TOMB RAIDER 3 vf
TOMB RAIDER 4 vf
TOTAL AIR WAR nf
TOTAL ANNIHILATION vf
TONY HAWKS 2 nf
TRICKSTYLE vf
TUROK 2 vf
TZAR vf
UEFA MANAGER 2000 vf
UNREAL TOURNAMENT
V-RALLY 2 vf
VAMPIRE vf
WARLORD BATTLECRY vf
WORMS vf

20 Euros
ALICE vf
COLIN MC RAE 2 vf
F1 MANAGER vf
GROUND CONTROL + scénario
MYST RIVEN vf
SEVERANCE vf
SIMCITY 3000 vf
SORTILEGES + LEGEND FORESIA
STARCRAFT + BROADWARS vf
SUPERBIKE 2001 vf
THE LONGEST JOURNEY vf
THEME PARK WORLD vf
TIBERIAN SUN C&C vf

23 Euros
COLIN MC RAE RALLY vf
COMBAT FLIGHT SIMUL vf
DE SANG FROID vf
FLIGHT SIMULATOR 98 vf
FIFA 2000 vf

Indiquez un jeu de remplacement

PLAY THE GAME 2
fifa 2000+ fighter pilot+ tomb raider 4
commando sens devoir / crimson skies
PLAY THE GAME 3
need speed 4+ theme park world+ nomad soul
urban chaos+ age empire+ combat flight sim
M6 GAME STRATEGIE
settlers 3+ call to power+ earth 2150
heroes might and magic 3+ battle isle
M6 GAME EXTREME
rally champion 2000+ tony hawks 2+ tignes
speed buster+ champion surfer
M6 GAME ACTION
guerilla+ solder of fortune+ quake 2
rainbow six+ delta force
MEGA BOX VOL 1
tomb raider 5 + gta 2 + colin mc rae rally 2 +music 200

PORT GRATUIT
POUR TOUTE COMMANDE de plus de 60 Euros*

CENTURY SOFT BP8 63018 CLERMONT-FD CEDEX

NOM.....
PRENOM.....
ADRESSE.....
.....
CP..... TEL.....
VILLE.....
TYPE DE MACHINE.....
❒ CHEQUE ❒ MANDAT Signature:
❒ CARTE BLEUE date d'expiration .....
No ...../...../...../.....

TITRES..... PRIX.....
.....
.....
.....

Frais de port
❒ COLIS SUIVI 48H* 3 Euro
❒ commande > 60 Euros GRATU
DOM / TOM: 10 Euros Hors CD PROI

TOTAL A PAYER

PCJ 50

EXCEPTIONNEL : 50H D'ESSAI SUR INTERNET, C'EST SEULEMENT AVEC AOL ![1]

AOL EST LE SEUL À VOUS PROPOSER 50H D'ESSAI [1]

(ACCÈS INTERNET ET TÉLÉCOMMUNICATIONS INCLUS)

ET POUR SURFER L'ESPRIT LIBRE, DÉCOUVREZ NOTRE MEILLEUR FORFAIT TOUT COMPRIS :

50H=14,95€/Mois

(SOIT 98,07 FRF/MOIS) PENDANT 24 MOIS[2].

CONNECTEZ-VOUS GRÂCE AU CD-ROM JOINT À VOTRE MAGAZINE.
SI VOUS NE L'AVEZ PAS, TÉLÉPHONEZ AU : **0 826 02 6000**[3] (0,15 €/min soit 0,98 FRF/min).

(1) Votre offre d'essai comprend 50 heures d'essai (accès Internet + télécommunications inclus) à utiliser dans les 30 jours qui suivent votre première connexion. A la fin de votre période d'essai, vous bénéficierez de la formule (Internet + Télécommunications inclus) par défaut en vigueur à ce moment là, pour la connaître taper le mot-clé AOL : MA FORMULE. Vous pouvez à n'importe quel moment consulter toutes nos autres formules d'abonnement, en tapant le mot-clé AOL : ABONNEMENT et ainsi sélectionner celle qui vous convient afin d'en bénéficier après la fin de votre période d'essai. Pour profiter de l'offre AOL, vous devez avoir plus de 18 ans, disposer d'une carte et d'un compte bancaires. Offre non cumulable avec toute autre offre promotionnelle AOL, réservée à un essai par foyer, à la France métropolitaine et valable jusqu'au 31/03/2002. Pour les forfaits Internet + Télécommunications inclus, les connexions se font uniquement sur un n° 0 860 intitulé, dans le cadre de la procédure d'abonnement, "Offres Tout Compris" (appels gratuits, toutefois la toute première connexion, lors de l'ouverture de votre compte, est facturée en appel local).

(2) 14,95 € soit 98,07 FRF. Offre mono-poste strictement réservée aux particuliers résidant en France métropolitaine pour une durée d'engagement de 24 mois. Conditions détaillées de cette offre en ligne sur AOL et au 0 826 020 007 (0.15 €/min, soit 0,98 FRF/min).

(3) 0.15 €/min, soit 0,98 FRF/min. Assistance technique 7 jours/7 de 8 h à minuit.

Informations exactes au 10/11/2001.

AOL - RCS Nanterre 402 192 777 - ONS APE CRIS 50H 1201

Ladies and gentlemen...

présente le guide des jeux

2002

150 jeux classés de A à Z

Stratégie, doom-like, action/aventure, course... 2002 ne laissera aucun joueur PC sur la route ! Preuve en est ce guide de 15 pages présentant plus de 150 jeux se profilant à l'horizon ludique. Pour chaque titre présenté, nous indiquons « Notre attente » avec des étoiles (c'est Noël), de 1 à 5. Plus notre impatience de voir le jeu est grande et plus les étoiles se multiplient. Et ça scintille !

La rédaction

A-B

1914: THE GREAT WAR

■ **Dév.** Ravensburger
■ **Edit.** Fishtank
■ **Date** **été 2002**

La guerre est un sujet très populaire dans les jeux vidéo et particulièrement présent dans la production 2002. Le projet de Ravensburger est de transcrire la Première Guerre mondiale dans son contexte visuel. Un jeu de stratégie en 3D qui mettra en scène aussi bien les tranchées que le célèbre Baron rouge. Un titre prometteur que nous attendrons l'été prochain pour juger. ★★

ATMA

■ **Dév.** 4DGames
■ **Edit.** à confirmer
■ **Date** **à confirmer**

Atma est une aventure fantastique dans un monde singulier, un peu dans le genre de *Myst*. La différence, c'est qu'*Atma* bénéficie d'un vrai moteur 3D, celui d'*Unreal Warfare*. Le scénario vous plonge dans la mythologie indienne. Les énigmes seront nombreuses, et les personnages très bien modélisés. ★★★★

ARX FATALIS

■ **Dév.** Arkane Studios
■ **Edit.** Fishtank
■ **Date** **hiver 2002**

Perspective à la première personne pour ce RPG médiéval dans le style d'*Ultima Underworld*. On nous promet un environnement interactif. Le scénario évoque la nécessité d'empêcher le culte d'un dieu maléfique qui pourrait revenir dans le monde des mortels. Les batailles en temps réel, à l'aide d'armes et de sorts, vous mettent aux prises avec gobelins, rats géants et autres femmes-serpents. ★★★

ANOTHER WAR

■ **Dév.** Mirage
■ **Edit.** à confirmer
■ **Date** **février 2002**

Rien de mieux qu'un titre informatif, n'est-ce pas ? *Another War* est un RPG situé dans la période de guerre des années 1940. L'intérêt de ce jeu réside dans le mélange de combats en temps réel à la *Diablo* avec de la gestion complexe, de l'évolution, des personnages, le tout épicé avec une pointe d'humour. D'ailleurs, le site Web est assez drôle, mais ce n'était peut-être pas l'effet recherché ! ★★★

■ **Développeur** Sunflowers
■ **Editeur** EA
■ **Sortie prévue** **printemps 2002**

ANNO 1503

Ah, les joies du business ludique... Rassurez-vous, malgré notre cynisme, des hordes de joueurs devraient apprécier ce jeu de management situé au plus profond du Moyen Age. Mixant à la stratégie des éléments d'aventure, ce soft vous offre de faire fortune en cheminant à travers le monde et en surmontant les défis stratégiques qui vous sont lancés. Retrouvez notre reportage en page 48.

PCJ *Notre attente* ★★

■ **Développeur** Fishtank
■ **Editeur** Fishtank
■ **Sortie prévue** **janvier 2002**

ARCHANGEL

Archangel mélange action et RPG dans un univers « cyber-fantastico-horreur », le tout jouable à la troisième personne. Votre personnage devra sortir vainqueur de nombreux combats et résoudre des énigmes. Du pur action/aventure, quoi ! Mais vous devrez aussi interagir avec ce que les développeurs décrivent comme « l'actif et le plausible »... Ça doit être le contraire du « mort et incroyable » !

PCJ *Notre attente* ★★

■ **Développeur** BlueInca
■ **Editeur** à confirmer
■ **Sortie prévue** **hiver 2002**

ARCTURUS

Basé sur une planète en orbite autour de l'étoile Arcturus, ce jeu futuriste met en scène des courses de vaisseaux spatiaux de combat dont la variété devrait être le point fort. La gamme s'étale des simples vaisseaux de patrouille aux cargos collecteurs de combustible en passant par d'énormes destroyers entourés de leur escadron de chasseurs. On espère des graphismes supérieurs à ceux de *Star Wars Episode 1 Racer*.

PCJ *Notre attente* ★★

AGE OF MYTHOLOGY

■ **Développeur** Ensemble
■ **Editeur** Microsoft
■ **Sortie prévue** **été 2002**

LES SPECIALISTES en matière de stratégie temps réel de la rédac, étaient particulièrement enthousiastes lors de la première présentation de ce jeu, il y a quelques mois. Ce qui est sûr, c'est que les fans d'*Age of Wonders* et *Age of Empires* auront un nouveau monde à conquérir, antique cette fois, et donc peuplé de créatures issues des panthéons des mythologies égyptienne, grecque et scandinave. Non seulement vous devrez gagner les faveurs de différents dieux, mais vous aurez aussi à faire face à des monstres effrayants tels Medusa et sa venimeuse chevelure ou l'inventeur du monocle, le fameux Cyclope ! Ensemble Studios promet un jeu plus attractif et détaillé que les deux titres précités, ce qui n'est pas sans susciter notre impatience. En attendant la sortie, il ne reste plus qu'à retourner sur *Age of Empires*.

PCJ *Notre attente* ★★★★

■ **Développeur** Pandemic
■ **Editeur** 3DO
■ **Sortie prévue** **janvier 2002**

ARMY MEN : RTS

Pandemic, développeur américain, auteur de *Battlezone 2* et *Dark Reign 2*, termine, comme le titre l'indique, son premier RTS en 3D sous la licence *Army Men* et pour le compte de 3DO. Si le moteur du jeu reprend celui de *Dark Reign 2*, le gameplay sera simplifié pour attirer un plus large public. Cela sera-t-il suffisant pour faire mieux que les habituelles daubes estampillées *Army Men* ? Espérons-le...

PCJ *Notre attente* ★

■ **Développeur** Digital Illusions
■ **Editeur** EA
■ **Sortie prévue** **Noël 2002**

BATTLEFIELD 1942

Battlefield 1942 promet aux passionnés de la Seconde Guerre mondiale d'utiliser l'artillerie et les véhicules de l'époque dans un jeu d'action à la première personne. Un mode solo consistant, scénarisé, permettra de s'engager dans différents types de missions militaires dangereuses. Quant aux fans du jeu online, ils pourront se défier jusqu'à 64 en même temps. Et ça, on devrait aimer !

PCJ *Notre attente* ★★★

■ **Développeur** Deep Red
■ **Editeur** Eidos
■ **Sortie prévue** **été 2002**

BEACH LIFE

Avec un titre qui sonne comme un mix entre *Loft Story* et *Alerte à Malibu*, *Beach Life* n'en est finalement pas si éloigné ! Vous y avez la chance de vous installer à Ibiza et de profiter de tout ce que les 18-30 ans vont habituellement y faire : picoler, bouger son corps, se choper des coups de soleil et autres divertissements... Ce concept à la *Tycoon* pourrait être populaire, sans être vraiment original.

PCJ *Notre attente* ★★★

C & C : RENEGADE

- **Développeur** Westwood
- **Editeur** EA
- **Sortie prévue** **janvier 2002**

DEUX écoles de pensée s'affrontent au sujet de *C&C Renegade*, premier FPS se déroulant dans le monde de *Command & Conquer*. Les uns, se focalisant sur le fait que Westwood Studios n'a pas d'expérience dans le développement de FPS, n'apprécient pas le rendu du jeu, et redoutent donc un désastre ludique. Les autres s'enthousiasment au vu des environnements immenses et à tout ce qui se passe autour du joueur pendant le combat. En effet, c'est un peu comme si vous étiez miniaturisé pour vous placer dans l'habituel monde de *C&C*, avec tous les évènements qui s'y déroulent et les nombreux belligérants et machines guerrières en action. Les deux avis ne se départageront qu'au moment du test. Gageons que l'intérêt des objectifs et l'IA des ennemis seront déterminants. Affaire à suivre.

PC J *Notre attente* ★★★★

- **Développeur** Similis Software
- **Editeur** Fishtank
- **Sortie prévue** **à confirmer**

BEAM BREAKERS

Des courses illégales de gang sur des engins défiant la gravité, telle est la base de *Beam Breakers*. GeForce 3 quasi obligatoire pour ce jeu qui calcule les vols simultanés de 500 véhicules et affiche 200 000 polygones par image. Si on ajoute à cela l'utilisation de Vertex Shading, d'effets de reflets Fresnel, de Bump-Mapping et de Cubic Environnement mapping, vous avez une idée de la bête.

PC J *Notre attente* ★★★

- **Développeur** Brat Designs
- **Editeur** CDV
- **Sortie prévue** **été 2002**

BREED

Si *Halo* a bien une qualité, c'est celle d'inciter les développeurs à créer des jeux similaires. *Breed* est l'un de ces titres qui vous plongent dans un monde futuriste high-tech peuplé d'aliens appelé Breed. La vaste bataille engagée nous fait visiter des mondes détaillés et utiliser des véhicules militaires et des vaisseaux spatiaux. Un jeu assez impressionnant au premier abord.

PC J *Notre attente* ★★★★

- **Développeur** Nival Interactive
- **Editeur** CDV
- **Sortie prévue** **Noël 2002**

BLITZKRIEG

Avec la sortie de *Sudden Strike*, CDV a montré qu'ils souhaitaient impressionner les vrais fans de jeux de guerre. L'éditeur récidive avec *Blitzkrieg*, qui risque de provoquer de vrais soupirs de délice aux amateurs de jeux de stratégie en temps réel basés sur la Seconde Guerre mondiale, de par son originalité, son esthétisme, sa complexité et son souci du détail historique...

PC J *Notre attente* ★★★

- **Développeur** Headfirst Productions
- **Editeur** Fishtank
- **Sortie prévue** **été 2002**

CALL OF CTHULHU

Call of Cthulhu est un survival horror basé sur le monde occulte du célèbre écrivain H. P. Lovecraft. On peut déjà parier que vous serez perturbé à la vue des nombreuses bêtes étranges que vous rencontrerez lors d'une enquête au cœur de l'Angleterre profonde, dans des décors destructibles. Notez enfin qu'il sera possible d'y jouer à deux en réseau en mode coopératif.

PC J *Notre attente* ★★★

- **Développeur** Enlight Software
- **Editeur** Ubi Soft
- **Sortie prévue** **Noël 2002**

CAPITALISM

Sans surprise, il s'agit de la suite de *Capitalism*, le jeu de management économique que nous n'avions pas vraiment apprécié. Du coup, on n'attend pas mieux de cette suite. Et quand on sait que les développeurs ont déclaré sur leur site Internet *« Ce jeu exige le plus incroyable ordinateur du monde. Même Deep Blue ne peut compiler ce bébé »*, on ne peut que rester ébahi devant tant d'indécente vanité...

PC J *Notre attente* ★

- **Développeur** Techland
- **Editeur** à confirmer
- **Sortie prévue** **printemps 2002**

CHROME

Techland, développeur polonais, propose ici un FPS futuriste. Ils nous mettent dans la peau d'un chasseur de trésor traçant sa route dans un univers peuplé de cyber criminels, de robots et autres ennemis. Le tout à combattre dans l'univers minier d'une planète lointaine. On trouvera l'habituel arsenal de guns et d'armures propre au genre, dans une ambiance qui n'est pas sans rappeler *Deus Ex*.

PC J *Notre attente* ★★

B-C

BLACK & WHITE 2

- **Dév.** Lionhead
- **Edit.** à confirmer
- **Date** **à confirmer**

Si, pour certains, *Black & White* n'avait aucun intérêt, la plupart des joueurs y ont trouvé un chef-d'œuvre bourré d'inspiration. Maintenant qu'on vous fait saliver avec sa suite (comment peut-on améliorer cette merveille ?), il ne nous manque plus que Peter Molyneux pour nous distiller quelques savoureuses infos. ★★★★★

C&C : TIBERIAN SUN 2

- **Dév.** Westwood
- **Edit.** EA
- **Date** **à confirmer**

Pas encore d'images, ni de commentaires officiels, mais nous savons qu'il se prépare. Cela devrait être le titre de nouvelle génération que nous attendons depuis longtemps. Westwood a, en effet, déclaré arrêter les jeux en 2D avec *Empereur : La Bataille pour Dune*. D'où notre curiosité. ★★★★★

CHASER

- **Dév.** Cauldron
- **Edit.** Fishtank
- **Date** **printemps 2002**

Chaser est un FPS qui utilise le nouveau moteur CloakNT. Il ne devrait pas bousculer la hiérarchie dans un genre où règnent quelques maîtres, mais les développeurs travaillent sur les nouvelles capacités de la GeForce 3. Après les surprises de l'an dernier, gardons quand même un œil sur ce titre. ★★★

CALLSIGN CHARLIE

- **Dév.** Outsider
- **Edit.** à confirmer
- **Date** **été 2002**

Callsign Charlie a marqué les esprits cet automne avec sa démo technique impressionnante. C'est un jeu de combat en équipe en pleine guerre du Vietnam. On y contrôle chaque soldat de l'escouade dans la jungle. ★★

CIVILIZATION III

- **Dév.** Firaxis
- **Edit.** Infogrames
- **Date** **avril 2002**

On ne présente plus l'un des jeux les plus attendus de cette année. Déjà sorti aux Etats-Unis, il est en cours de traduction intégrale pour une arrivée chez nous au printemps. Nuits blanches en perspective ! ★★★★★

C-D

COMBAT
- **Dév.** Magic Lantern
- **Edit.** Infogrames
- **Date** **février 2002**

Magic Lantern fait avec *Combat* le remake d'un vieux jeu Atari du même nom. C'était sur *VCS* et l'on y combattait à l'aide de tanks au XXIIIe siècle. C'est toujours pareil, juste adapté au public actuel. Bien sûr, nous attendons de le voir tourner. ★★

CONSEAL

- **Dév.** Similis Software
- **Edit.** JoWood
- **Date** **printemps 2002**

Conseal est le gros shoot de JoWood pour 2002. Dans un monde réaliste et lugubre, l'héroïne est une tueuse entraînée chez les Navy Seals. Elle est capturée en terrain ennemi avec juste un revolver et quelques fringues légères. Elle doit alors trouver la voie de la liberté. Un jeu dont nous vous reparlerons bientôt. ★★

CURSE : THE EYE OF ISIS

- **Dév.** Wanadoo
- **Edit.** Wanadoo
- **Date** **automne 2002**

L'un des jeux les plus effrayants de l'ECTS à cause des sons étranges qu'il émet ! Il mélange survival horror et aventure, le tout dans un contexte archéologique. Il faut retrouver un ornement égyptien alors que le temps joue contre nous. Ça a carrément le goût d'un Tomb Raider. C'est pas forcément si mal, si ? ★★

DARK RELIC : REBORN
- **Dév.** Novus Delta
- **Edit.** Novus Delta
- **Date** **à confirmer**

Ce RPG fantastique à la troisième personne était presque fini quand est survenu le décès de Ron Hilpert, l'un des deux programmeurs. Le travail vient seulement de reprendre. Le jeu se fondera sur des donjons, de nombreux pièges et une population de monstres, dont des orcs. Les 40 niveaux proposeront tous une quête majeure. ★★

- **Développeur** Cryptic Studios
- **Editeur** à confirmer
- **Sortie prévue** **été 2002**

CITY OF HEROES

Dans la famille MMORPG, celui-ci nous a plutôt enthousiasmés. Dans un style très inspiré des comics américains, ce titre nous propose de créer notre perso pour devenir un super héros et combattre le crime et le mal dans une ville immense, très animée et, évidemment, online. Enfin, les développeurs assurent que chacun des joueurs pourra prendre une part active dans le scénario du jeu.

PC J Notre attente ★★★

- **Développeur** Codemasters
- **Editeur** Codemasters
- **Sortie prévue** **été 2002**

COLIN MCRAE 3

La carrière de Colin McRae, le pilote, n'est, certes, plus aussi glorieuse que ces dernières années, mais nous fondons tout de même de grands espoirs sur ce titre, destiné à devenir la nouvelle référence en matière de pilotage rallye. Quarante personnes travaillent sur ce nouveau volet de la série *Référence*. Et bien que le jeu se « focalise » sur la Ford Focus, on en attend un plaisir maximal.

PC J Notre attente ★★★★★

- **Développeur** Pivotal
- **Editeur** SCi
- **Sortie prévue** **avril 2002**

CONFLICT DESERT STORM

Bien qu'il fasse étrangement penser aux événements actuels en Afghanistan, ce titre nous place à la tête d'un commando en pleine guerre du Golfe. C'est en fait l'univers oriental très réaliste qui sème la confusion. Mais avant tout, et bien que combattant dans une catégorie où la concurrence est féroce, *Conflict Desert Storm* regorge de promesses que nous sommes impatients de lui voir tenir. Verdict très bientôt.

PC J Notre attente ★★★★

- **Développeur** Sega
- **Editeur** Empire
- **Sortie prévue** **été 2002**

CRAZY TAXI

Ce titre de Sega s'est rendu célèbre par l'intermédiaire de ces ridicules plug-in pour télé que certains appellent « consoles ». Ce n'est donc pas sans une certaine dérision que nous voyons ce jeu débarquer sur PC. Vous devrez faire chauffer votre taxi fou à travers différentes villes. Le genre de courses rappelle *Midtown Madness*. Le style est plus cartoon, mais la qualité ludique est indéniable.

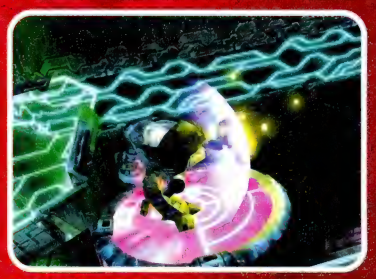
PC J Notre attente ★★★

- **Développeur** ID Software
- **Editeur** Activision
- **Sortie prévue** **hiver 2002**

DOOM III

On ne présente plus le FPS par excellence. Son premier opus a changé à jamais notre monde de joueurs, et nos espoirs sur cette suite sont plus grands que ceux d'un Fako devant les screenshots des Cochons de guerre. A la première présentation du jeu, son génial créateur, John Carmack, nous a assuré tirer profit de toutes les capacités de la GeForce 3. Ça promet du grand spectacle !

PC J Notre attente ★★★★★



- **Développeur** Zetha Games
- **Editeur** à confirmer
- **Sortie prévue** **décembre 2002**

DRONEZ

Toujours en quête d'un éditeur, ce jeu d'action/aventure vous entraîne dans des systèmes futuristes pour détruire le Mal qui menace le cyber espace. Le « z », symbole des hackers n'étant évidemment pas innocent ! A noter qu'un travail très minutieux a été effectué pour que l'animation soit particulièrement fluide et que les textures soient extrêmement détaillées. Sans nuire à l'animation.

PC J Notre attente ★★★

CS : CONDITION ZERO

- **Développeur** Gearbox
- **Editeur** Vivendi
- **Sortie prévue** **printemps 2002**

LE JEU *Counter-Strike* a provoqué une révolution dans le jeu online, amenant un nombre important de gens à se passionner pour le mitraillage sur la Toile. Il n'est donc pas si surprenant de voir ce projet resurgir pour passer de l'état de jeu multijoueur d'action antiterroriste à un simple jeu solo. Depuis sa gestation au début de l'année, pas moins de trois équipes de développement ont travaillé dessus. D'abord, les défunts Rogue Entertainment, puis Valve et enfin Gearbox. Du coup, pas facile de savoir comment cet itinéraire aura affecté la maturation de ce titre. Mais avec l'aide de toute la communauté *CS*, créateurs de maps en tête, il est évident que les développeurs disposent de ressources sur lesquelles ils peuvent se baser. En outre, il n'est pas impossible que l'épidémie de triche qui sévit sur *CS* pousse les fans à revenir au jeu solo.

PC J Notre attente ★★★★

(Mais qui le fait vibrer plus que moi ?)

Les accessoires de jeu Thrustmaster.

Faites l'expérience !

Séduction	Passion	Emotion
Firestorm™ Dual Power Gamepad	Force Feedback GT Racing Wheel	Top Gun™ Fox 2 Pro Shock™ joystick

Pour PC

THRUSTMASTER®

Thrustmaster® est une division du groupe Guillemot Corporation.
Guillemot France S.A. - BP 2 – 56204 La Gacilly Cédex
Tél. 0 825 857 810 fax. : 02 99 08 94 17

www.thrustmaster.fr

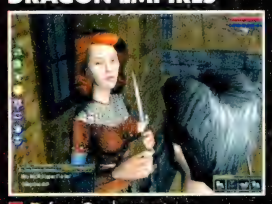
© Guillemot Corporation 2001. Thrustmaster® est une marque de Guillemot Corporation. Ferrari® est une marque déposée de Ferrari S.p.A. Top Gun ™, ® et © 2001 Paramount Pictures. Top Gun™ est une marque de Paramount Pictures. Toutes les autres marques sont des marques et/ou des marques déposées de leurs propriétaires respectifs. Tous droits réservés. Photos non contractuelles. La conception graphique, le contenu et les spécifications sont susceptibles de changer sans préavis et peuvent varier selon les pays.

DESPERADOS MISSION PACK

- **Dév.** Spellbound
- **Edit.** Infogrames
- **Date** à confirmer

Ce « Commandos au Far West » s'apprête à bénéficier de son premier add-on en 2002. Il ne devrait donc pas fonctionner sans le jeu original. Mais nous espérons aussi une vraie suite dans la foulée. Elle pourrait incorporer, voire étendre, l'utilisation d'environnements 3D comme nous l'avons vue dans *Commandos 2*. ★★★

DRAGON EMPIRES



- **Dév.** Codemasters
- **Edit.** Codemasters
- **Date** été 2002

Il s'agit d'un MMORPG situé dans un univers heroic fantaisy. Mettant en valeur l'idée de clans, il relie les vies des dragons et des humains. Les batailles de clans, où la magie est omniprésente, sont de forme libre, c'est-à-dire qu'on doit surveiller ses arrières. Cependant, les actions individuelles restent risquées et peuvent conduire au statut de renégat qui implique d'être chassé par tous. ★★★

DUALITY

- **Dév.** Trilobyte Graphics
- **Edit.** Phantagram
- **Date** automne 2002

Une des équipes de développement de Pyro est partie monter sa propre boîte : Trylobyte Graphics. Leur premier jeu en tant qu'entreprise sera un action/RPG dans un univers cyber qui n'est pas sans rappeler les nouvelles de William Gibson. Duality sera peuplé de hackers, de mercenaires et d'êtres virtuels. Le titre du jeu est censé évoquer la division du monde entre réalité et virtuel. ★★★

DINOSAUR

- **Dév.** Firaxis
- **Edit.** EA
- **Date** à confirmer

Sid Meier avait mis ce jeu au frigo pendant qu'il bossait sur *Civ III*, mais le voilà de nouveau dessus. Réfléchissant à des idées comme un RTS *DinCraft* ou un *DinoPlanet* où l'on gérerait une tribu de dinosaures au tour par tour. Un concept multijoueur est prévu. Sid déclare ne pas encore avoir trouvé la combinaison magique. ★★

- **Développeur** nFusion
- **Editeur** Infogrames
- **Sortie prévue** printemps 2002

DEADLY DOZEN

Bien qu'il s'agisse d'un jeu Budget, ce shoot commando jouable à la première comme à la troisième personne a beaucoup à offrir. Basé sur la Deuxième Guerre mondiale, son rendu visuel est bon avec des textures réalistes et de fidèles reproductions des armes et des uniformes de l'époque. L'éventail tactique pour le déploiement de votre équipe est large et les missions sont prenantes et variées. Problème : sa sortie en Europe n'est pas encore confirmée.

PCJ Notre attente ★★★

- **Développeur** Ion Storm Austin
- **Editeur** Eidos
- **Sortie prévue** automne 2002

DEUS EX 2

Le génial travail de Warren Spector a trouvé un moteur 3D, Unreal Warfare, pour pouvoir s'exprimer. Et bien que peu d'aspects du projet aient été dévoilés, on peut penser qu'il s'agit là d'un ingénieux début qui colle aux différentes fins du jeu original. Avec l'intention de changer le monde, Warren et Ion Storm ont placé la barre très haut, mais soyons sûrs qu'ils la franchiront avec panache.

PCJ Notre attente ★★★★★

- **Développeur** Piranha Interactive
- **Editeur** Vivendi
- **Sortie prévue** été 2002

DIE HARD: NAKATOMI PLAZA

Yippee-ki-ay ! Le flic new-yorkais en débardeur, John McClane, revit les aventures qui ont fait son succès au cinéma dans ce shoot à la première personne situé à Los Angeles. Mettant en scène un gratte-ciel et une organisation terroriste, ce titre pourrait causer une petite controverse dans le climat actuel. Au vu de la dernière version, il reste encore du boulot.

PCJ Notre attente ★★★

DUKE NUKEM FOREVER

- **Développeur** 3D Realms
- **Editeur** Take 2
- **Sortie prévue** été 2002

SUITE d'un titre qu'aucun de nous n'a oublié – on a encore en mémoire les sales répliques de Duke ! –, ce FPS se fait attendre et sa date de sortie est encore vague. Bref, 3D Realms se la joue cool, voire arrogant, à l'image de leur héros. Mais, après *Max Payne*, il est vrai qu'ils ont tout intérêt à prendre leur temps pour nous offrir un jeu qui nous explose la tête !

Mis à part le changement de moteur au profit de la technologie employée dans *Unreal*, les reports successifs de la date de sortie (bien que « reports », tout comme « retards », ne semble pas appartenir au vocabulaire usuel des développeurs) ne sont certainement pas dus à des problèmes techniques mais bien à la volonté de 3D Realms de peaufiner à l'extrême leur bébé. Heureux soient-ils de bénéficier de ce privilège.

PCJ Notre attente ★★★★★

- **Développeur** Larian Studios
- **Editeur** CDV
- **Sortie prévue** printemps 2002

DIVINE DIVINITY

Ce RPG, attirant par ses graphismes, est destiné à plaire aux puristes comme aux novices. Une intention louable, mais pas toujours rassurante. Le point fort du jeu réside dans les détails de son animation. Avec plus de 100 monstres, 150 NPC et 20 000 écrans de lieux, le tout visitable à l'aide de 6 persos dotés chacun de 100 sorts à apprendre. On devrait quand même avoir de quoi faire.

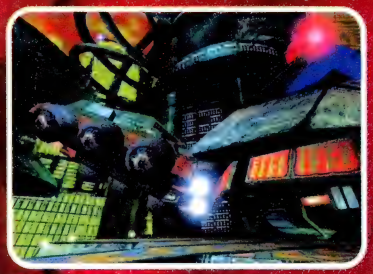
PCJ Notre attente ★★★

- **Développeur** Strategy First
- **Editeur** à confirmer
- **Sortie prévue** printemps 2002

DISCIPLES II: DARK PROPHECY

Situé dans l'univers de l'opus original, cette suite perpétue la guerre entre l'Empire, les clans des montagnes, les légions damnées et les hordes. L'Elu est apparu afin d'apporter la paix à l'une de ces races. On note un nouveau moteur graphique, une IA améliorée ainsi qu'un système de bataille retravaillé qui devraient plaire aux fans de stratégie tour par tour.

PCJ Notre attente ★★



- **Développeur** Rebellion
- **Editeur** à confirmer
- **Sortie prévue** Noël 2002

DREDD VS DEATH

Rebellion a tellement aimé *2000AD* qu'ils ont racheté la compagnie, et leur premier jeu basé sur son plus célèbre personnage est ce FPS. Dans un style proche de *Aliens Vs Predator*, il s'agit ici de faire respecter la loi dans les rues sombres de Mega-City. Un côté comics enrichi par un nouveau moteur 3D capable de générer virtuellement des polygones à l'infini. De bien belles images en perspective...

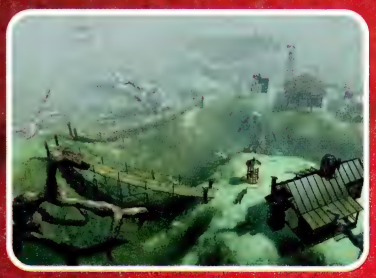
PCJ Notre attente ★★★★

■ **Développeur** Westwood
■ **Editeur** EA
■ **Sortie prévue** **printemps 2002**

EARTH AND BEYOND

Il va être intéressant de voir comment Westwood Studios, créateurs des *Command & Conquer*, va se débrouiller dans le genre des RPG multijoueurs. Entre *Renegade* (un FPS) et ce titre, ils sont vraiment en train de repousser leurs limites. Espérons-le, pour le bien des joueurs. Situé dans une galaxie lointaine, ce titre mêlera combat spatial, commerce et quêtes dans le cadre d'un scénario épique.

PC J **Notre attente** ★★★



■ **Développeur** Philos Labs
■ **Editeur** CDV
■ **Sortie prévue** **février 2002**

ESCAPE FROM ALCATRAZ

Prenez *Commandos 2*, ajoutez un environnement en 3D, placez le tout dans une prison et vous obtenez *Escape From Alcatraz*. En fait, Alcatraz n'apparaît que dans l'un des sept environnements carcéraux présents, la plupart se situant en Australie. Pour vous évader, dérober des objets sera évidemment prépondérant, tuer les gardes étant ici à ne faire qu'en cas de dernière nécessité.

PC J **Notre attente** ★★★

■ **Développeur** CCP Games
■ **Editeur** à confirmer
■ **Sortie prévue** **été 2002**

EVE : THE SECOND GENESIS

Un titre à la beauté glaçante se réserve à priori aux pros des jeux multijoueurs. Après la ruine du système New Eden, l'Humanité est répartie en cinq empires coloniaux en voie d'extinction. Dans cet univers trouble, le but à long terme est de trouver un moyen de retourner sur Terre. Le jeu démarre dans un contexte de paix fragile, mais notre petit doigt nous dit que cela ne durera pas longtemps...

PC J **Notre attente** ★★★

■ **Développeur** Quantic Dream
■ **Editeur** à confirmer
■ **Sortie prévue** **printemps 2002**

FAHRENHEIT

Ce jeu à épisodes se définit lui-même comme la première série télé en 3D temps réel. Chaque mois, vous incarnerez la star d'un nouvel épisode de ce thriller paranormal situé à New York. Vous commencez par enquêter sur des meurtres en série. Bientôt, votre rôle passera du chasseur au fugitif dans ce jeu d'action/aventure qui vous fait changer de perso tous les mois. Voir notre scoop de ce numéro.

PC J **Notre attente** ★★

■ **Développeur** Snowball Interactive
■ **Editeur** à confirmer
■ **Sortie prévue** **mai 2002**

FATHERDALE : THE GUARDIANS OF ASGARD

Situé en 1072, ce jeu mêle RPG, RTS et aventure. Vous incarnez un héros immortel de la mythologie scandinave dans une vallée paisible qui va bientôt devenir le champ de bataille du Destin. Le point fort du titre réside dans l'IA très complexe. Même le comportement des animaux de ferme est réaliste ! A vous de protéger les artefacts du savoir face aux nombreux ennemis.

PC J **Notre attente** ★★★

■ **Développeur** Greenwood Interactive
■ **Editeur** JoWood
■ **Sortie prévue** **été 2002**

FAR WEST

Entre management, stratégie et action, ce jeu inspiré des westerns propose au joueur de passer du statut de jeune garçon vacher à celui de Baron des troupeaux. Arrangez votre ranch et vos terres pendant que desperados et autres indiens tentent de voler votre bétail et raser votre logis. Espérons une localisation chez nous – appelons-la West Europe – intégrant un mode... vache folle !

PC J **Notre attente** ★★

DUNGEON SIEGE

■ **Développeur** Gas Powered Games
■ **Editeur** Microsoft
■ **Sortie prévue** **printemps 2002**

LE NOUVEAU RPG de Chris Taylor nous plonge dans un monde étonnamment beau et complexe. Au départ, vous n'êtes qu'un humble fermier qui sera rapidement engagé dans une quête épique mêlant sites superbes et combats dynamiques. Le monde à parcourir est très vaste et sa découverte devrait s'effectuer sans aucun temps de chargement. Vous êtes libre d'évoluer à partir des compétences de huit types d'aventurier. Quant aux équipements, ils se transportent à dos de mule. Pour agrémenter le jeu solo comme le multijoueur, des outils pour créer vos propres quêtes seront inclus. Ce soft pourrait concurrencer *Neverwinter Nights* pour le titre du meilleur RPG 2002. Si on avait besoin d'une preuve pour démontrer que Microsoft n'a pas abandonné le PC au profit de la Xbox, en voilà une !

PC J **Notre attente** ★★★★

D-F

EXODUS

■ **Dév.** Novus Delta
■ **Edit.** Novus Delta
■ **Date** **printemps 2002**

Rappelant le film des années 1980 *The Last Starfighter*, *Exodus* se place dans le pur style jeu de salle d'arcade dans lequel on doit sauver les derniers survivants de sa race. On se bat contre des pirates de l'espace et des astéroïdes en naviguant au travers de champs de mines et en guidant les derniers vaisseaux de la colonie. Une gamme de vaisseaux spatiaux sera disponible pour achever cette quête spatiale. ★★

FALLOUT 3

■ **Dév.** Black Isle
■ **Edit.** Interplay
■ **Date** **été 2002**

Après *Fallout Tactics* qui a réussi à dégoûter quelques grands fans de la série, c'en est fini des développeurs Micro Forte et 14 Degrees East. La vraie suite de *Fallout 2* revient enfin entre les mains de Black Isle, qui travaille aussi sur *Icewind Dale 2*. On attend une grande amélioration avec peut-être un monde « pour de vrai » en 3D. ★★

FORT COMMANDER

■ **Dév.** Zenith Studios
■ **Edit.** à confirmer
■ **ETA** **automne 2002**

Ce jeu qui met en scène les boucaniers des îles des Caraïbes contient des éléments de RPG et de RTS. L'idée est de construire une île forteresse depuis laquelle vous pouvez faire du commerce et coloniser ou attaquer d'autres îles, tout en vous défendant contre les pirates et autres colonisateurs. Le plus intéressant sera la possibilité de programmer les ordres en chaînant plusieurs commandes. Une innovation à essayer ! ★★

FIFA 2003

■ **Dév.** EA
■ **Pub** EA
■ **Date** **novembre 2002**

Plus ça va et plus cette franchise hyper populaire semble s'orienter vers un style simulation qui demande de la dextérité. Après *FIFA 2002* qui introduisait un plus grand contrôle dans le système de passes, on ne s'attend pas à des changements radicaux dans *FIFA 2003*. On peut aussi s'attendre à une version coupe du monde cet été. ★★

F-G

GRANDIA II
- **Dév.** Game Arts
- **Edit.** Ubi Soft
- **Date** **été 2002**

Populaire sur consoles, la série RPG Grandia va être convertie sur PC par le biais de *Grandia II*. Il s'agira d'un portage direct de la version Dreamcast, avec aucun changement graphique ni ludique. Ce qui n'est pas pour nous déplaire, tant cette version était belle et intéressante. ★

GHOST MASTER
- **Dév.** Sick Puppies
- **Edit.** Empire
- **Date** **été 2002**

Si ce jeu d'action/aventure rappelle l'univers de *Beetlejuice* et sa multitude de fantômes, il puise son inspiration dans d'autres films comme *Ghostbusters* ou la trilogie *Evil Dead* du fabuleux Sam Raimi. Mais on s'égare... *Ghost Master* propose donc de partir à la chasse aux esprits dans le but de devenir leur maître. ★

GRAND PRIX 4
- **Dév.** Geoff Crammond
- **Edit.** Ubi Soft
- **Date** **mars 2002**

Geoff Crammond a maintes fois montré son sens de la Formule et saura certainement reproduire les réactions physiques d'une F1, une fois de plus. Il atteindra un nouveau pallier avec le quatrième volet de sa franchise. Cette année, on devrait enfin obtenir une mise à jour plus récente que d'habitude et des modèles physiques spécifiques aux voitures de chaque écurie. Enfin, le moteur 3D, talon d'Achille du 3, a été totalement refait ! ★★★★★

GROM

- **Dév.** Rebelmind
- **Edit.** CDV
- **Date** **automne 2002**

Entre aventure à la Indiana Jones et style cartoon, le Colonel Grom vit en 1942 lorsque des Nazis cherchent une cité perdue en Inde et au Tibet. Les artefacts qu'ils convoitent doivent leur assurer la domination du monde. Seul un homme peut les arrêter, Grom. Un jeu au concept similaire à celui de *Another War*, avec davantage d'éléments RPG. ★

GTA 3

- **Développeur** Rockstar
- **Editeur** Take 2
- **Sortie prévue** **été 2002**

JUSTE quand vous pensiez que les rues de Liberty City étaient devenues sûres, *GTA* revient ! Aussi amoral que vous le souhaitez, le jeu est maintenant complètement en 3D et comprend des joyeusetés telles que l'opportunité de gagner de la vie en se laissant faire un petit plaisir buccal par une généreuse demoiselle sur le siège arrière ! Comme avant, il est possible de voler n'importe quel véhicule (y compris des bateaux) mais on peut aussi se déplacer à pied en vue à la troisième personne. Avec ce passage à la 3D, on se sent davantage dans l'action. On peut toujours attaquer les civils à l'aide d'armes qui vont de la batte de base-ball au lance-roquettes. Au travers de nombreuses missions, le but reste de s'acoquiner avec différents gangs et de corrompre la police.

PCJ *Notre attente* ★★★★★

- **Développeur** Firetoad
- **Editeur** DreamCatcher
- **Sortie prévue** **été 2002**

FUEL

Initialement connu sous le nom de *Everglade Rush*, ce jeu de course futuriste met en scène cinq hover-crafts sur différents types de circuit. A noter qu'il profite pleinement de la puissance des dernières cartes 3D. En effet, les environnements sont rafraîchis à chaque image, on profite à fond du bump-maping et les reflets qui agrémentent vaisseaux et autres objets font plaisir à voir.

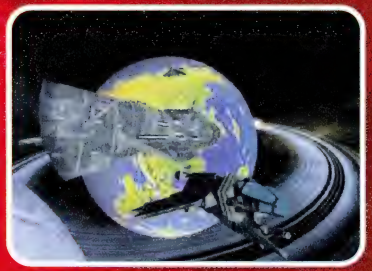
PCJ *Notre attente* ★★★

- **Développeur** Irrational
- **Editeur** EA
- **Sortie prévue** **été 2002**

FREEDOM FORCE

Ce jeu d'action/RPG se place à New York en 1962. Vous devez constituer votre propre équipe de super héros dont la mission est évidemment de sauver le monde contre l'infâme Lord Dominion et son Energie X. L'univers 3D est largement destructible lors de combats épiques durant lesquels éclatent vos super pouvoirs. Le côté RPG du jeu donnera la primeur à la montée des personnages.

PCJ *Notre attente* ★★★★



- **Développeur** Digital Anvil
- **Editeur** Microsoft
- **Sortie prévue** **printemps 2002**

FREELANCER

Une sorte d'Elite nouvelle génération. C'est le XXXe siècle et on exerce le métier de pirate, de commerçant, de soldat ou de flic pour profiter de l'espace infini, théâtre de combats et d'échanges commerciaux. Mais la part belle est réservée aux assassins, plus libres dans leurs mouvements. Tout en 3D, ce jeu comporte un aspect simulateur de vol ainsi qu'une partie gestion de personnages.

PCJ *Notre attente* ★★★★

- **Développeur** Confounding Factor
- **Editeur** Interplay
- **Sortie prévue** **été 2002**

GALLEON

Comprenons-nous ! Bien qu'il s'agisse de chasse au trésor, ce jeu n'a rien à voir ni avec les pirates, ni avec Lara Croft, ni même avec Philippe de Dieuleveut. Et le fait que Toby Gard, lead developer de Galleon, ait travaillé sur *Tomb Raider* n'est que pure coïncidence... En fait, il s'agit plutôt d'un jeu d'action/aventure un peu cartoon mettant en scène des boucaniers. Convaincus ?

PCJ *Notre attente* ★★★

- **Développeur** Crave
- **Editeur** EA
- **Sortie prévue** **hiver 2002**

GLOBAL OPERATIONS

Ce titre à la *Counter-Strike* pourrait bien faire de l'ombre à son modèle. En tous cas, son look et son contenu en sont très proches. Les missions opposant terroristes et commandos anti-terroristes comprendront sauvetage d'otages, désamorçage de bombes, contrôle de zones, escortes de VIP, assauts, défense et assassinats. Vu son thème, encore un jeu qui pourrait susciter une petite polémique.

PCJ *Notre attente* ★★★

- **Développeur** Revolution
- **Editeur** à confirmer
- **Sortie prévue** **hiver 2002**

GOOD COP BAD COP

Charles Cecil (l'auteur du fameux *Chevaliers de Baphomet*) travaille actuellement sur ce jeu d'action/aventure qui met en scène le détective Ben Kellman à la recherche de l'assassin de son père. Comme le titre l'indique, l'aventure évolue en fonction des choix moraux délicats qui s'offrent à vous : respecter la loi ou assouvir votre soif de vengeance, maltraiter, voire tuer les suspects que vous interrogez, etc.

PCJ *Notre attente* ★★

Microsoft
Flight Simulator 2002
Microsoft
Flight Simulator 2002
EDITION PROFESSIONNELLE
Aucun doute ! Flight Simulator 2002 représente l'évolution la plus importante de la série Flight Simulator depuis des années.
Paysages fabuleux, nouveaux effets visuels, nouveaux appareils (Boeing 747-400, Cessna Caravan Hydravion, Cessna 172S Skyhawk…), tout est réuni pour plaire aux passionnés comme aux débutants.
Autre nouveauté : l'ATC (Contrôle du Trafic Aérien) intégré. Désormais, vous devez tenir compte du trafic aérien et suivre avec attention les indications de la tour de contrôle pour vous poser en douceur.
A vous maintenant !
SIDEWINDER
Microsoft
www.microsoft.com/france/jeux/FS2002

H-L

HAEGEMONIA : LEGIONS OF WAR

- **Dév.** Digital Reality
- **Edit.** Cryo
- **Date** **à confirmer**

La science-fiction semble revenir à la mode. Ce jeu, développé par une partie de l'équipe qui avait fait *Imperium Galactica*, en est un nouvel exemple. Il s'agit d'un wargame stratégique à grande échelle. Vous y serez en charge de réunir les colonies humaines, qui se sont dispersées, afin de bâtir un empire galactique. Une ambition pour le moins raisonnable. ★

HANNIBAL

- **Dév.** Arxel Tribe
- **Edit.** Cryo
- **Date** **Noël 2002**

Point positif : cette licence reprend l'un des meilleurs psycho-thrillers de ces dernières années, et tout ce qui touche au mythe du serial killer est toujours particulièrement excitant. Dans la peau de l'agent Clarisse Starling, il est possible que vous aussi entendiez les cris « des agneaux ». Point négatif : ce jeu est développé par les auteurs de *Ring*. ★

HEAVEN AND HELL

- **Dév.** Eigelb/Madcat
- **Edit.** CDV
- **Date** **Noël 2002**

A première vue, ça ressemble à *The Settlers* et ça se joue comme *Black & White* (du moins pour ce qui est du concept « Croyez-en-moi-et-je-ferai-des-trucs-sympas ». Prophéties et miracles doivent être accomplis pour guider un peuple et être vénéré. On reconstruit davantage qu'on ne construit, et l'on se prend vite pour un super-dieu... ★★

HOVERACE

- **Dév.** GSC Game World
- **Edit.** à confirmer
- **Date** **à confirmer**

Enfin, un jeu dans lequel on speede dans les rues de Paris ! Sauf que cela se place dans le futur, que les voitures sont des aéroglisseurs, et que GSC a remplacé Paris par une autre ville... Les développeurs de *Cossacks* et *Venom* nous proposent donc ici un jeu de course futuriste très classique et de qualité moyenne, avec des power up et des armes. Seul le fait de pouvoir personnaliser son pilote sort un peu de l'ordinaire. ★★

HIDDEN & DANGEROUS

- **Développeur** Illusion Softworks
- **Editeur** Take Two
- **Date** **mars 2002**

DANS ce monde des simulateurs militaires qui a vu la prise de pouvoir de *Flashpoint*, comment l'ancien roi va-t-il récupérer son trône ? Nous avons bien envie de répondre « plutôt facilement ». Car le nouvel *Hidden & Dangerous* est graphiquement stupéfiant. En outre, on nous promet davantage d'éléments narratifs pour densifier le scénario et relier les vingt missions. Les escouades peuvent maintenant contenir jusqu'à six hommes et disposent de plus d'armes et de véhicules réels. Bref, on va encore se sentir en plein film sur la Deuxième Guerre mondiale... Le seul hic provient du fait que le designer principal du jeu a été retiré du projet il y a quelques mois. Espérons que l'équipe aura surmonté cette malchance et fera preuve de toujours autant de style et de talent.

PCJ *Notre attente* ★★★★

- **Développeur** Valve
- **Editeur** Vivendi
- **Sortie prévue** **à confirmer**

HALF-LIFE 2

Gordon est-il vivant ? Avec la sortie du premier *Half-Life* sur PS2 ce Noël, certains semblent oublier la suite de ce FPS mythique. Nous attendons avec impatience que Valve sorte de son mutisme et confirme le retour de Gordon pour l'année prochaine. Qu'est-ce qu'ils attendent ? Et dire que nous avons déjà dessiné nos tatouages *Half-Life* pour célébrer son arrivée...

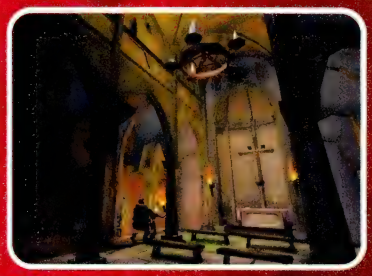
PCJ *Notre attente* ★★★★★

- **Développeur** Bungie
- **Editeur** Microsoft
- **Sortie prévue** **à confirmer**

HALO

Bonne nouvelle : le très attendu *Halo* est terminé ! Mauvaise nouvelle : il est sur Xbox ! Bungie l'a pourtant promis, leur excellent FPS sortira sur PC. La question est maintenant de savoir quand et sous quelle forme... Sur Xbox, c'est un shoot hyper-jouable qui offre des véhicules, un concept très attirant d'autant que les graphismes sont superbes. Bref : nous le voulons, et vite !

PCJ *Notre attente* ★★★★★



- **Développeur** Pyro Studios
- **Editeur** Eidos
- **Sortie prévue** **décembre 2002**

HEART OF STONE

Après s'être acharné sur les *Commandos*, Pyro s'avance en terrain inconnu avec deux nouveaux titres. *Heart of Stone* est une aventure stratégique, promettant de forts éléments narratifs et des personnages marqués. Toutefois, des deux jeux développés par nos amis espagnols, *Praetorians* semble le plus abouti. Mais un RPG/aventure par les créateurs de *Commandos 2* ne devrait pas être si difficile à vendre.

PCJ *Notre attente* ★★★

- **Développeur** New World Computing
- **Editeur** 3DO
- **Sortie prévue** **mars 2002**

HEROES OF MIGHT & MAGIC 4

La simple mention *Might & Magic* suffit à rendre fous de nombreux testeurs. Pourtant, *Chronicles* en avait déçu plus d'un. Ainsi, la sortie imminente d'un nouvel opus nous plonge dans un état qui mélange une légère anxiété et de grands espoirs. D'autant que le moteur du jeu est totalement nouveau et que 48 classes de personnages seront disponibles.

PCJ *Notre attente* ★★★

- **Développeur** Io Interactive
- **Editeur** Eidos
- **Sortie prévue** **mars 2002**

HITMAN 2 : SILENT ASSASSIN

Le premier *Hitman* avait suscité une certaine controverse. Non pas à cause de son sujet, mais simplement à cause du peu de finition et de stabilité de la version vendue. Malgré tout, le jeu s'est trouvé de nombreux fans. Cette suite sera-t-elle plus aboutie ? Rendez-vous en page 54 pour le savoir !

PCJ *Notre attente* ★★★

- **Developer** Relic
- **Publisher** Vivendi
- **ETA** **été 2002**

HOMEWORLD 2

Malgré des rumeurs d'annulation lors du dernier E3, la suite du premier jeu de Relic est apparemment toujours prévue pour cette année. Le premier volet de ce RTS spatial en 3D est toujours splendide, on peut par conséquent s'attendre à aussi bien pour cette suite. Nous espérons avoir bientôt des infos. Nous sommes même très impatients !

PCJ *Notre attente* ★★★★

■ **Développeur** Innerloop
■ **Editeur** Codemasters
■ **Sortie prévue** mai 2002

IGI 2 : COVERT STRIKE

Puisqu'il est passé de Eidos à Codemasters, on peut penser que *IGI 2* atteindra le niveau de qualité qu'il aurait dû obtenir dans sa première version, un peu trop vite finie à notre goût. En effet, sans attendre de réels bouleversements, la collaboration entre InnerLoop et Codemasters, qui bénéficie du même type d'expérience avec *Flashpoint*, est tout à fait prometteuse.

PC J *Notre attente* ★★★★

■ **Développeur** Philos Labs
■ **Editeur** CDV
■ **Sortie prévue** février 2002

IMPERIUM GALACTICA III : GENESIS

Le précédent *Imperium Galactica* était l'un des plus épiques des *space operas* que nous ayons vus. Cette suite semble corriger quelques erreurs (moins de management) et proposent des graphismes plus fins. Nous attendons avec impatience de voir le résultat du travail de Philos Labs, et pas seulement parce que nous aimons le mignon petit singe de leur logo !

PC J *Notre attente* ★★★

■ **Développeur** Relic
■ **Editeur** Microsoft
■ **Sortie prévue** février 2002

IMPOSSIBLE CREATURES

D'abord connu sous le nom de Sigma, ce RTS basé sur la génétique semble avoir connu quelques soucis lors de son développement. Lors de sa présentation à l'E3, l'ambitieux concept de former des unités à l'aide de croisements hybrides nous faisait même craindre le pire. Heureusement, Alex Garden et son équipe semblent enfin avoir trouvé le moyen de faire fonctionner un concept rappelant *L'Ile du docteur Moreau*.

PC J *Notre attente* ★★★

JEDI KNIGHT II : JEDI OUTCAST

■ **Développeur** Raven
■ **Editeur** Activision
■ **Date** mars 2002

SI NOUS étions tatillons, nous aurions titré *Dark Forces III : Jedi Knight II : Jedi Outcast*... Mais, franchement, si on s'attache à ce genre de détails, on risque de manquer l'essentiel. Car on tient ici l'un des projets PC les plus excitants depuis longtemps. Primo, c'est la première fois que LucasArts permet à quelqu'un de développer un FPS hors des limites de la compagnie. Secundo, ces dernières années, Raven est devenu le développeur le plus soigneux et le plus efficace du genre, en repoussant toujours les limites. Tertio, il tourne avec le moteur de *Quake III*, qui a permis à *Return to Castle Wolfenstein* d'être si beau, mais avec six mois de plus pour le perfectionner. Enfin, avec des armes comme le sabre laser, on ne voit vraiment pas comment ce jeu pourrait échouer.

PC J *Notre attente* ★★★★★

■ **Développeur** Rage
■ **Editeur** Rage
■ **Sortie prévue** février 2002

INCOMING FORCES

Bien qu'on nous assure que ce titre va bénéficier d'effets 3D hallucinants, on ne peut s'empêcher de le comparer à un simple jeu d'action comme *Hostile Waters*, qui contiendrait une touche de *Defender*. Jugez plutôt : votre rôle est de défendre une planète à l'aide d'une dizaine de véhicules au choix. S'il est aussi beau et rythmé qu'*Incoming*, les cartes 3D vont chauffer...

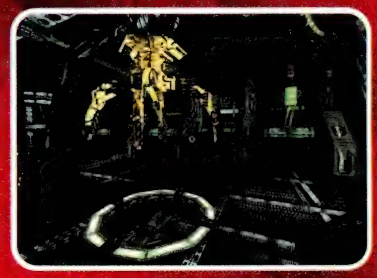
PC J *Notre attente* ★★

■ **Développeur** 4X4 Studios
■ **Editeur** Wanadoo
■ **Sortie prévue** mars 2002

IRON STORM

D'abord prévu pour Noël, ce jeu a bénéficié d'une rallonge de temps pour le peaufiner. Ce report est dû à l'incroyable accueil reçu lors du dernier ECTS (certains internautes auraient jeté des fleurs aux pieds des développeurs !). Déception interdite, donc, pour ce FPS situé dans un univers parallèle où la Première Guerre mondiale dure 50 ans. Un jeu à fort potentiel.

PC J *Notre attente* ★★★



■ **Développeur** Fantasy Studio
■ **Editeur** à confirmer
■ **Sortie prévue** mars 2002

INTERNAL PAIN

Encore un FPS futuriste. On nous promet 39 niveaux, contenant au moins 10 salles chacun (cela nous paraît peu, mais sait-on jamais...). Les premières impressions nous rappellent *Elite Force* et *System Shock*. Que dire de plus si ce n'est que, même en nous forçant, nous n'arrivons absolument pas à avoir envie de goûter à l'expérience de cette « douleur intérieure »... On n'est pas maso !

PC J *Notre attente* ★

H-L

INQUISITION

■ **Dév.** Kalisto
■ **Edit.** Wanadoo
■ **Date à confirmer**

Ce jeu d'action/aventure est allègrement décrit par les développeurs comme un *Metal Gear Solid* du XIVe siècle. Vous incarnez un jeune gentilhomme en quête de l'or perdu des Templiers. Un titre très scénarisé qui devrait vous immerger dans un monde médiéval mystérieux, avec toutes les facettes lugubres que cela implique. Franchement, on ne demande qu'à être convaincus. ★

ICEWIND DALE 2

■ **Dév.** Black Isle
■ **Edit.** Interplay
■ **Date à confirmer**

Alors qu'aucune info officielle ne nous est parvenue, des rumeurs provenant de sources fiables confirment que Black Isle travaille actuellement sur la suite d'*Icewind Dale*. La notion de divertissement étant réputée pour être le cadet des soucis d'Empire, on peut s'attendre à une suite qui marche sur les pas de l'original. A savoir des donjons lourds, une intrigue et des persos trop légers. Avec tout ça, on a du mal à s'enthousiasmer. ★★

INTERNAL AFFAIRS

■ **Dév.** Attention To Detail
■ **Edit.** à confirmer
■ **Date à confirmer**

Avec ce jeu de course développé sur PC et Xbox, ATD tente de sortir des sentiers battus du genre. Plutôt que de proposer une succession de circuits, le jeu est entrecoupé des narrations de deux personnages aux points de vue opposés. Difficile de se faire une réelle idée du jeu, puisque nous n'en avons rien vu. ★

LOOSE CANNON

■ **Dév.** Sinister Games
■ **Edit.** Ubi Soft
■ **Date été 2002**

Cela devait arriver. Le dernier titre provenant de l'explosion de Digital Anvil a dû atterrir dans les bureaux d'Ubi Soft, qui s'était déjà signalée en abritant *Conquest : Frontier Wars*. Malgré les deux atouts constitués par l'équipe de *Crusader : No Remorse* et l'univers non linéaire de *Mad Max*, on doute de plus en plus de ce jeu à mesure que le temps passe. ★★

L-O

MAGIC : THE GATHERING ONLINE

- **Dév.** Leaping Lizard
- **Edit.** Wizards Of The Coast
- **Date** mars 2002

Voilà un jeu qui n'intéressera jamais la plupart des joueurs puisqu'il offre à ses adeptes de se fournir en cartes digitales directement chez Wizards of the Coast. Les abonnés peuvent ensuite échanger leurs cartes et organiser des tournois. Les fans de *Magic*, que certains comparent à un substitut du crack destiné aux pauvres, seront aux anges. ★

MOTO GP

- **Dév.** Climax
- **Edit.** THQ
- **Date** été 2002

Les motos vont vite, très vite ! Plus vite, en tout cas, que les ramollis du cortex que sont ces piétons grotesques... Mais alors, que penser d'un jeu qui propose dix vrais circuits et vous laisse le choix entre arcade et simulation ? Ben oui, y a pas plus casseur de neurones... Il a intérêt à être beau... ★

NATURAL RESISTANCE

- **Dév.** Silver Style
- **Edit.** JoWood
- **Date** été 2002

Ce RTS propose une bonne dose d'action dans un monde post-apocalyptique. Pour l'heure, l'atmosphère n'est pas au niveau des prometteuses mécaniques du jeu. Les véhicules disposent de systèmes d'armement interchangeables. Les effets climatiques sont cruciaux et l'équilibre écologique est fragile. De bonnes idées, donc. ★★

NASCAR HEAT 2002

- **Dév.** Monster Games Inc
- **Edit.** Infogrames
- **Date** à confirmer

Nascar revient sur PC en 2002 avec une nouvelle suite. Ce « sport » bourrin (américain, quoi...) va-t-il enfin devenir populaire en France ? Nous ne parierions pas dessus... Car à part la possibilité de jouer à 32 en réseau, les nombreux modes de jeu et les pilotes célèbres (enfin, oui, aux USA...), la plupart des joueurs ne verront pas l'intérêt de ce titre. ★

- **Développeur** Impressions Games
- **Editeur** Vivendi
- **Sortie prévue** juillet 2002

LORDS OF THE REALM III

Dur, dur, d'être un Lord ! Il faut prévoir l'expansion du manoir, entraîner les troupes, gérer les luttes de pouvoir entre clercs et marchands, se tuer accidentellement par indigestion... Certes, cette suite est plus jolie et il est possible de jouer entièrement en temps réel. N'empêche... Un sondage à la rédaction révèle qu'un seul testeur (qui préfère rester anonyme) avoue attendre ce jeu.

PCJ Notre attente ★★

- **Développeur** Illusion Softworks
- **Editeur** Take Two
- **Sortie prévue** janvier 2002

MAFIA : THE CITY OF LOST HEAVEN

Le nouveau jeu des créateurs de *Hidden & Dangerous* vous offre d'incarner une recrue de la Mafia, chargée de missions successives en voiture. Le tout dans les années 1930 et dans une seule ville. Ça regorge d'allusions au sexe et de mitraillettes cachées dans des étuis à violon. Bref, ça ressemble à *GT3*, prévu lui aussi pour 2002 et qui pourrait voler la vedette.

PCJ Notre attente ★★★★

- **Développeur** Quicksilver
- **Editeur** Infogrames
- **Sortie prévue** février 2002

MASTER OF ORION III

Il semble qu'Infogrames fasse tout pour réserver la stratégie à un public très averti. D'abord avec *Civ III*, et maintenant avec le troisième épisode de *Master of Orion*. Désigné jeu de l'E3 par le site web Wargamer, ce titre s'adresse d'abord aux passionés du genre. Il met le doigt sur les relations diplomatiques inter-raciales, mais vous le savez depuis notre reportage du mois dernier, n'est-ce pas ?

PCJ Notre attente ★★★

- **Développeur** Creative Assembly
- **Editeur** Activision
- **Sortie prévue** été 2002

MEDIEVAL : TOTAL WAR

Le titre a été adouci pour être politiquement correct. A en croire Activision, c'est parce que le jeu ne peut se résumer aux croisades. C'est pourtant bien le thème principal, mais en ce moment, faut pas le dire... Reste que l'original, *Shogun : Total War*, mélangeait tactique et stratégie avec finesse. Nous attendons donc cette suite, plus européenne, avec impatience.

PCJ Notre attente ★★★★★

- **Développeur** Rage
- **Editeur** Rage
- **Sortie prévue** été 2002

MOBILE FORCES

Rage détient depuis longtemps la licence d' Unreal en Europe. Mais ce n'est qu'aujourd'hui qu'ils l'utilisent pour booster un de leurs jeux. Bénéficiant du moteur d'*Unreal 2*, ce jeu promet d'être graphiquement impressionnant. Une vingtaine d'environnements est prévue et les véhicules auront de vraies suspensions. On attend maintenant de les voir exploser !

PCJ Notre attente ★★★

- **Développeur** Bethescia
- **Editeur** à confirmer
- **Sortie prévue** printemps 2002

THE ELDER SCROLLS : MOROWIND

Ce RPG épique propose de nombreux personnages et des outils vous permettant de créer vos aventures. Mais le plus impressionnant reste le rendu graphique avec des textures hyper réalistes, un grand nombre de polygones affichés, de vastes environnements, des ombres gérées en temps réel, l'animation des squelettes des persos et même un vrai système climatique.

PCJ Notre attente ★★★★★

MEDAL OF HONOR

- **Développeur** 2015
- **Editeur** Electronic Arts
- **Sortie prévue** mars 2002

CERTES, nous aurions préféré le sous-titre *Il faut sauver le soldat Ryan*, plus approprié, à *Allied Assault*, mais c'est bien le seul point qui diminue notre enthousiasme à propos de ce jeu. Déjà que certains s'extasiaient sur la version PlayStation... Imaginez alors ce que la version PC peut donner en reprenant juste le principe du jeu (buter du nazi) et en y ajoutant les plus belles cinématiques jamais vues. La première vidéo du débarquement, comme la première scène du film, est déjà devenue un classique, avant même la sortie du jeu ! Point commun : la vue à la première personne. Coïncidence ? En tout cas, le moteur de *Quake III*, également à l'honneur ce mois-ci dans *Return to Castle Wolfenstein*, peut faire des merveilles. Alors, vu l'ambiance qui se dégage déjà du jeu, nous allons vous en reparler très vite.

PCJ Notre attente ★★★★

MSI

présente

GeFORCE Titanium

dans **L'arme des fraggeurs**

Déjà dans les SALLES

G2TI PRO-VT

G3TI200 PRO-VTG

G3TI500 PRO-VTG

Les marques citées sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs.

Visitez notre site http://www.msi-computer.fr

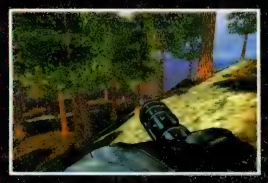
Infos : msi-info@msi-computer.fr

www.msi-multimedia.fr

NO MAN'S LAND

- **Dév.** Prelusion
- **Edit.** à confirmer
- **Date** **printemps 2002**

Ce jeu s'appuie sur la Première Guerre mondiale, vous donnant le contrôle de 70 à 80 hommes dans les tranchées, avec quelques armes de haute technologie et quelques équipements. Vous pourrez ainsi compter sur des mitrailleuses, du gaz et même la charge de l'infanterie. Nous espérons de meilleurs graphismes que ce que l'on voit sur l'image. Il semble que l'expérience proposée par ce jeu soit plutôt déprimante. Dans le style réalisme militaire, nous sommes plus ouverts à l'action à la *Medal of Honor* qu'à la gestion des tranchées. ★★



OBLIVION LOST

- **Dév.** GSC Game World
- **Edit.** à confirmer
- **Date** **printemps 2002**

Ces fous d'Ukrainiens n'arrêtent plus de faire des jeux ! Leur dernière annonce est l'étonnant *Oblivion Lost*. C'est un FPS utilisant un moteur graphique propriétaire assez impressionnant. Vous et les équipiers de votre troupe êtes des cochons de Guinée très évolués, envoyés pour explorer d'étranges planètes à travers des portails récemment découverts. Une fois sur place, il faut shooter sur toutes les bestioles rencontrées. On sait, ça a l'air dingue... Mais espérons quand même une grande variété dans les environnements et les formes de vie extraterrestre, afin de rendre justice à la qualité des premières images que nous avons reçues. ★★★

NEXT GENERATION TENNIS

- **Dév.** Wanadoo
- **Edit.** Wanadoo
- **Date** **mai 2002**

La course des éditeurs pour produire le *FIFA* des courts de tennis continue. Invité au tournoi, Wanadoo nous sert *Next Generation Tennis* en mai pour tenter de capter les fans de Roland-Garros. Ça fera un beau match contre *Virtua Tennis* (déséquilibré ? Si peu...). Attendons de savoir qui seront les vrais joueurs et joueuses présents et si les rebonds de la balle dépendront de la surface jouée et du type d'effet donné lors de la frappe. ★

NEVERWINTER NIGHTS

- **Développeur** Bioware
- **Editeur** à confirmer
- **Sortie prévue** **été 2002**

BIOWARE continue d'annoncer une sortie au printemps, mais un retard nous semble inévitable. Quoi qu'il en soit, *Neverwinter Nights* est l'un des jeux les plus ambitieux de l'année. C'est aussi l'un de ceux au plus fort potentiel. Et nous préférons qu'il soit réussi plutôt que ponctuel. Conversion quasi totale des jeux de rôles de table, type *Donjons et Dragons*, *Neverwinter* vous offrira de créer entièrement vos propres aventures, de jouer celles des autres ou de partir en équipe sur un serveur. Bien entendu, une aventure riche sera fournie, mais nous sommes plus excités par ce que les fans feront du jeu. Le moteur 3D permet un bon rendu des détails et les créatures les plus imposantes donnent vraiment une impression de vie. Enfin, l'éditeur est extrêmement puissant.

PC J *Notre attente* ★★★★★

- **Développeur** Novalogic
- **Editeur** Novalogic
- **Sortie prévue** **été 2002**

NECROCIDE : THE DEAD MUST DIE

Après avoir souffert de nombreux reports, le FPS de Novalogic est prévu pour l'été prochain. Pour simplifier, vous incarnez un vampire « gentil » en guerre contre les vampires « méchants ». Les environnements sont variés, mais gardent tous un style gothique. Enfin, l'arsenal mélangera armes plutôt conventionnelles et dons vampiriques délirants.

PC J *Notre attente* ★★★

- **Développeur** Reakktor Media
- **Editeur** CDV
- **Sortie prévue** **printemps 2002**

NEOCRON

C'est dans un monde post-apocalyptique (encore...) que ce MMORPG très sombre vous entraîne. A la manière d'*Ultima Online*, on peut y vivre la vie que l'on souhaite. Encore un jeu maintes fois retardé, mais ce temps a été pris pour tenir compte de l'avis des bêta-testeurs. Les combats en temps réel sont en 3D, mais libre à vous de rester cloîtré dans votre appartement pour papoter avec les autres joueurs.

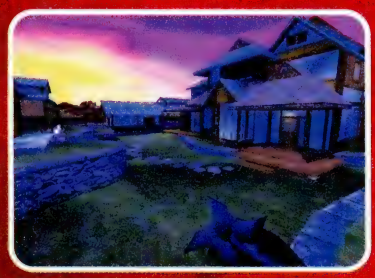
PC J *Notre attente* ★★★

- **Développeur** Termite Games
- **Editeur** Project 3
- **Sortie prévue** **mars 2002**

NEW WORLD ORDER

Plein les bottes des FPS en équipe ? Avec *New World Order*, vous en aurez plein les bottes tout court ! En effet, le jeu gère la fatigue pour éviter les sprints irréalistes des héros. Contenant de nombreuses similitudes avec *Counter-Strike*, *NWO* se joue seul ou en réseau, mais encourage le mode coopératif. Quant aux armes disponibles, elles sont classiques : AK-47, fusils de snipers, etc.

PC J *Notre attente* ★★★



- **Développeur** Monolith
- **Editeur** Vivendi
- **Sortie prévue** **Noël 2002**

NO ONE LIVES FOREVER 2

OK, ça s'appellera, en fait, *Operative*. Mais si on avait titré ça, jamais vous n'auriez su de quoi on parlait ! Monolith utilise le dernier système LithTech Jupiter et les derniers effets de DirectX 8 pour nous offrir de magnifiques graphismes. Bref, les détails de ce FPS devraient être impressionnants. Mais nous attendons surtout davantage d'action en extérieur et des armes innovantes.

PC J *Notre attente* ★★★★

- **Développeur** Diversions Entertaiment
- **Editeur** à confirmer
- **Sortie prévue** **printemps 2002**

ONE MUST FALL : BATTLEGROUNDS

Un jeu de baston pour PC ? Avec des robots de 30 m de haut ? Doux Jésus : nos rêves deviennent réalité ! Diversions adore les combats de robots géants. Ils nous avaient fait le coup avec *One Must Fall : 2097*. Votre robot dispose de quatre caractéristiques qui affectent ses performances. Au cours des combats, il est possible d'acquérir des powers-up.

PC J *Notre attente* ★★

- **Développeur** Appeal
- **Editeur** TBA
- **Sortie prévue** **Noël 2002**

OUTCAST 2: THE LOST PARADISE

Jeu culte lors de sa sortie, en 1999, *Outcast* revient. Cette suite promet une aventure encore plus intense dans un monde très étrange. Vous rentrez sur la planète Adelpha pour aider les Talans, qui ont été envahis par d'impitoyables extraterrestres. Ce que nous avons vu du jeu jusqu'à présent est prometteur, et, connaissant les qualités du premier volet...

PC J *Notre attente* ★★★★

PLANETSIDE

- **Développeur** Verant
- **Editeur** Ubi Soft
- **Sortie prévue** **été 2002**

VOICI l'un des jeux les plus excitants de l'année : un FPS massivement multijoueur. Imaginez *Counter-Strike* dans un univers immense et ouvert, avec des centaines de joueurs – chacun ayant développé son propre personnage – de chaque côté. La clé réside dans la coopération. Ainsi, il faut d'abord s'allier à une organisation. Vous disposez ensuite d'un appartement d'où vous démarrez chaque partie, situé dans une ville tranquille dans laquelle vous choisirez vos activités. Il y a des tas de missions, depuis de petits raids jusqu'aux assauts massifs. Le gameplay flexible de *Planetside* vous permet de changer de rôle à volonté. Marre d'être un garde ? Partez au front sans vous inquiéter de la mort : vous serez bientôt de retour dans les tranchées. Intéressé ? Nous, on n'en peut plus !

PC Notre attente ★★★★★

- **Développeur** Reality Pump
- **Editeur** Zuxxez
- **Sortie prévue** **été 2002**

PANZER CLAWS

Après s'être intéressés au futur de l'humanité dans *World War III : Black Gold*, les développeurs de Reality Pump se passionnent maintenant pour la Deuxième Guerre mondiale par le biais de ce nouveau RTS. *Panzer Claws* utilisera un moteur 3D destiné à recréer les plus célèbres batailles pour le mode solo. On aurait préféré que les efforts soient portés sur le jeu en réseau...

PC Notre attente ★★

- **Développeur** Pyro
- **Editeur** Eidos
- **Sortie prévue** **été 2002**

PRAETORIANS : FORGE OF AN EMPIRE

Si vous vous demandiez à quoi les Romains occupaient leur temps, ne cherchez plus. En gros, ils s'attachaient à envahir leurs voisins. *Praetorians* met ainsi en avant les batailles de centaines de soldats, plus les machines de siège et les fortifications. Si *Shogun* est une influence évidente, la reproduction précise des tactiques militaires romaines intrigue.

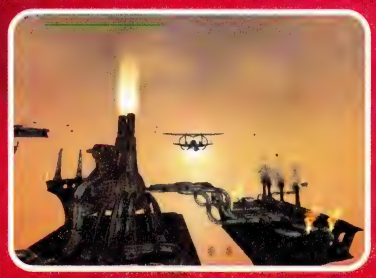
PC Notre attente ★★★

- **Développeur** Wide Games
- **Editeur** Codemasters
- **Sortie prévue** **automne 2002**

PRISONER OF WAR

Sans doute inspiré par le film *La Grande Evasion*, *Prisoner of War* vous enferme dans une prison de la Deuxième Guerre mondiale dont il faut vous échapper. Le grand nombre de personnages et d'objets présents dans le camp offre de nombreuses possibilités d'évasion à condition de savoir observer. A noter que si vous parvenez à fuir le stalag, c'est dans un château que vous serez captif.

PC Notre attente ★★



- **Développeur** Radon Labs
- **Editeur** CDV
- **Sortie prévue** **automne 2002**

PROJECT NOMADS

Un jeu qui n'est pas passé inaperçu lors du dernier ECTS. Vous dirigez une île flottant dans les cieux et développez des armes et des systèmes de défense pour vaincre les châtelains ennemis. Les graphismes sont assez étonnants. Essayez d'imaginer que l'on voit à quinze kilomètres de distance ! Enfin, Radon Labs promet de gros efforts sur le scénario pour que le jeu solo soit particulièrement soigné.

PC Notre attente ★★★

- **Développeur** Raven
- **Editeur** Activision
- **Sortie prévue** **hiver 2002**

QUAKE IV

Puisque *Quake IV* revient au jeu solo, il est logique qu'ID Software ait choisi Raven. L'équipe qui a développé *Soldier of Fortune* et *Elite Force* va utiliser le nouveau moteur de *Doom III*, créé par John Carmack. Du coup, on se demande bien comment *Quake IV* pourrait sortir avant *Doom III*... Et, pendant ce temps, Nerve Software travaille sur un autre titre ID Software...

PC Notre attente ★★★★★

- **Développeur** Attention To Detail
- **Editeur** Eidos
- **Sortie prévue** **janvier 2002**

SALT LAKE 2002

Les JO d'hiver arrivent et, évidemment, des jeux à licence avec. Attention To Detail propose ainsi six épreuves. Descente de ski alpin hommes et dames, bobsleigh à deux hommes, ski freestyle dames, saut à ski et slalom en snowboard hommes. Tout cela jouable seul ou à plusieurs. Il va quand même manquer l'essentiel : les commentaires de Pierre Fulla qui firent la gloire des JO de Nagano !

PC Notre attente ★★★

P-S

PARADISE CRACKED

- **Dév.** Mist-Land
- **Edit.** Akaei
- **Date** **été 2002**

Paradise Cracked est un shoot tactique en équipe contenant des éléments RPG. Le tout dans un univers cyberpunk, un peu dans le genre de *Fallout Tactics*, donc. Le jeu repose entièrement sur le principe du tour par tour. Pas seulement les combats, mais aussi l'exploration et l'interaction. L'accent est mis sur l'amélioration de son escouade et l'approvisionnement en armement. ★

PERIMETER

- **Dév.** KD Labs
- **Edit.** à confirmer
- **Date** **printemps 2002**

Avec tous les jeux de stratégie attendus cette année, vous pourriez construire une mégabarrière de défense rien qu'avec les boîtes de jeu ! Bien dans cet esprit, KD Labs annonce toutefois un peu d'innovation au genre. En plus de choisir le meilleur site pour construire votre base, vous devez ériger des murs de défense impénétrables (abandonnez les boîtes...) sans lesquels vos plans d'attaque resteront vains. On imagine assez bien la dynamique engendrée par cette contrainte. ★

PROJECT EARTH

- **Dév.** Lemon Interactive
- **Edit.** Dreamcatcher Games
- **Date** **printemps 2002**

Il s'agit clairement d'un clone de *Homeworld*, toujours situé dans l'espace et bénéficiant des mêmes styles d'effets de lens-flare et de traînées qui caractérisent le jeu de Relic. D'autre part, on dispose de trois vaisseaux en fonction de la tactique recherchée, et deux races sont jouables. ★★

PHANTASY STAR ONLINE

- **Dév.** In-house
- **Edit.** Sega
- **Date** **printemps 2002**

Le RPG online de Sega vous met dans la peau d'un personnage au style manga pour vous entraîner dans des aventures avec des joueurs de toute la planète. Le côté intéressant de ce jeu, c'est qu'il était sans abonnement sur Dreamcast. Par conséquent, on peut en espérer autant sur nos PC... Globalement, le jeu est plus proche de *Diablo II* que d'*Everquest*. ★★

SID MEIER'S SIMGOLF

- **Dév.** Firaxis
- **Edit.** EA
- **Date** **février 2002**

Maintenant que *Civ III* est fini et pendant que *Dinosaur* patine, notre dieu de la stratégie peut travailler sans relâche pour finir son prochain projet : une simulation sur le thème du golf qui semble s'adresser à la fois aux hommes d'affaires retraités et aux jeunes joueurs espiègles. *SimGolf* vous offrira de bâtir votre club, d'y importer vos persos des *Sims* sur des parcours que vous aurez dessinés. ★

SUDDEN STRIKE 2

- **Dév.** Fireglow
- **Edit.** CDV
- **Date** **à confirmer**

Il est absent du planning des sorties de CDV, mais nul ne doute de l'existence de cette suite du fameux RTS basé sur la Seconde Guerre mondiale. Surtout depuis que quelques screenshots sont apparus par miracle ! Le jeu original a si bien marché en Europe qu'il serait bon que les développeurs prennent leur temps afin d'en éliminer les défauts : difficulté et lenteur. ★★★

STAR WARS : KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

- **Dév.** Bioware
- **Edit.** Activision
- **Date** **à confirmer**

Nous avons vu tourner ce RPG top secret et c'est le *Star Wars* le plus excitant depuis des années. Maîtres en matière de RPG, Bioware fait se rencontrer *Baldur's Gate* et l'univers *Star Wars*. Cette dernière touche apportant davantage d'action. Le jeu bénéficie d'un système de positionnement 3D dynamique de la caméra. Bref, de quoi en surprendre beaucoup. ★★★★★

TEAM FACTOR

- **Dév.** 7FX
- **Edit.** Xicat
- **Date** **printemps 2002**

Encore un FPS prometteur venu de République tchèque (nos amis sont inspirés en ce moment). Team Factor se joue en équipe et en réseau. Très inspiré de *Counter-Strike*, d'*Operation Flashpoint* et de *H&D*, *Team Factor* autorise jusqu'à trois équipes composées de quatre spécialistes. Enfin, 42 armes sont prévues et le moteur semble correct. ★★

- **Développeur** Croteam
- **Editeur** Take 2
- **Sortie prévue** **janvier 2002**

SERIOUS SAM : THE SECOND ENCOUNTER

Sam est de retour pour la nouvelle année et cette fois dans un jeu de stratégie au tour par tour... Quoi ? Ok, c'est toujours un Doom-like bourrin. Ce nouvel opus comprend un monstre inspiré de *Doom* et de nouveaux outils de destruction, comme une tronçonneuse. On se balade chez les Egyptiens, les Aztèques et au Moyen Age. L'ensemble restant toujours aussi sérieux...

PC J *Notre attente* ★★★★

- **Développeur** Wolfpack Studios
- **Editeur** à confirmer
- **Sortie prévue** **printemps 2002**

SHADOWBANE

En développement chez Wolfpack Studios, ce jeu massivement multijoueur n'a toujours pas trouvé d'éditeur. Cela dit, espérons que cette situation changera, car ce titre a quelque chose d'unique : c'est le premier MMORPG qui permette de former armées et royaumes, ainsi que de construire châteaux et temples. Les bases du RPG (combats et XP) sont bien là.

PC J *Notre attente* ★★

- **Développeur** Raven
- **Editeur** Activision
- **Sortie prévue** **avril 2002**

SOLDIER OF FORTUNE 2 : DOUBLE HELIX

Nous n'attendons rien de moins qu'un jeu interdit aux mineurs pour ce FPS qui devrait nous mener au « goregasme ». Notamment grâce aux représentations de démembrement qu'on attend plus réalistes (lire « plus gore ») avec la deuxième génération de leur système de modélisation Ghoul. Ne manquez pas notre grand dossier du mois prochain !

PC J *Notre attente* ★★★★★

REPUBLIC : THE REVOLUTION

- **Developpeur** Elixir
- **Editeur** Eidos
- **Sortie prévue** **été 2002**

LE PREMIER jeu des studios Elixir peut-il être une bombe ? Ancien talent de chez Bullfrog et Lionhead, Demis Hassabis promet une simulation politique de grande envergure. Et si l'ambition du modèle de simulation de la ville et des routines d'IA n'est pas à remettre en cause, c'est bien la nature même du gameplay, complexe pour l'instant, qui laisse planer le mystère. La profondeur de la gestion politique est telle que l'on se demande si le jeu sera... amusant ! Visuellement, les environnements urbains et les visages des citoyens d'Europe de l'Est – très détaillés – dégagent une atmosphère rétro. Espérons qu'Elixir fera les choix de gameplay dignes de ses ambitions. Sinon, l'un des meilleurs jeux de l'année pourrait devenir un désastre comparable à *Daikat*... non, ce serait trop dommage !

PC J *Notre attente* ★★★★★

- **Développeur** Verant
- **Editeur** Sony
- **Sortie prévue** **Noël 2002**

SOVEREIGN

Verant va s'essayer dans le genre des wargames multijoueurs. Ici, le challenge consiste à jouer sur des maps immenses avec, en permanence, le score des autres joueurs. Ce projet partagé entre Verant et Sony n'est pas innocent. L'importance du marché du RTS online est grandissante et il n'y a aucun doute que ce marché va exploser dans les prochaines années.

PC J *Notre attente* ★★★★

- **Développeur** Bitmap Brothers
- **Editeur** à confirmer
- **Sortie prévue** **à confirmer**

SPEEDBALL ARENA

Les Bitmap Brothers font enfin évoluer leur célèbre jeu de handball futuriste dans un univers 3D, grâce au moteur d'*Unreal*. Bien qu'encore à ses prémices, le jeu promet grâce à ses vastes arènes et ses joueurs très détaillés. Les ligues online ainsi que l'intuitif système de contrôle à la première personne devraient finir de convertir les gamers, sauf les plus allergiques aux jeux de sport.

PC J *Notre attente* ★★★★

- **Développeur** Totally Games
- **Editeur** Activision
- **Sortie prévue** **mars 2002**

STAR TREK : BRIDGE COMMANDER

Cette simulation spatiale est la première à mettre en scène *Star Trek Next Generation*. Dirigée par Larry Holland, Totally Games a notamment développé la série *X-Wings* pour LucasArts. Indubitablement, ils connaissent le genre, mais nous attendrons quand même de voir le jeu pour déterminer si les dogfights sont aussi bons que dans leurs jeux précédents.

PC J *Notre attente* ★★★

50% DE TEMPS EN PLUS
PENDANT 3 MOIS
SUR NOS FORFAITS. EH OUI...
N'EST PAS UN GRAND FOURNISSEUR
D'ACCÈS INTERNET QUI VEUT !

TISCALI LIBERTY SURF VOUS OFFRE 50% DE TEMPS EN PLUS SUR TOUS SES FORFAITS

5h 5,5€/MOIS (36,08F)
10h 9,5€/MOIS (62,32F)
20h 14,5€/MOIS (95,11F)
30h 22,5€/MOIS (147,59F)

avec

PENDANT 3 MOIS
50%
DE TEMPS
EN PLUS
SUR TOUS LES FORFAITS
INTERNET

Retrouvez le kit de connexion Tiscali Liberty Surf dans le CD éditorial de votre magazine et profitez de cette offre exceptionnelle de 50% de temps en plus pendant 3 mois sur tous les forfaits Tiscali Liberty Surf.

POUR VOUS ABONNER APPELEZ VITE LE 0 825 95 95 95
0,15 €TTC LA MINUTE (0,98 FTTC), PARTOUT EN FRANCE MÉTROPOLITAINE

TISCALI
Liberty Surf
ON VOUS PRÉFÈRE EN LIBERTÉ

Tarifs valables au 03/12/01, la minute supplémentaire au-delà du forfait est facturée 0,04 €TTC (soit 0,28 FTTC). Conditions détaillées de l'offre sur le site www.libertysurf.fr ou en appelant le 0 825 95 95 95. RCS PARIS B 419 009 170.

S-Z

THE ITALIAN JOB

■ **Dév.** Pixelogic
■ **Edit.** SCi
■ **Date** **avril 2002**

Surfant sur la vague du succès de la version PlayStation, Pixelogic adapte aujourd'hui les escapades de Michael Caine & Co sur PC. Le jeu se base sur l'intrigue du film sorti en France en 1969 sous le titre *L'or se barre*. Il met en scène deux braqueurs de banque en fuite à bord d'une Mini. Le style rappelle évidemment *Driver*. On espère des graphismes et des modes multijoueurs à la hauteur. ★★

THE SIMS ONLINE

■ **Dév.** Maxis
■ **Edit.** EA
■ **Date** **à confirmer**

Le développement de ce titre est toujours d'actualité alors que *Simsville*, lui, a été annulé. Cette version online du hit de Will Wright simule toujours la vie de gens normaux. Mais, cette fois, on disposera de davantage de bâtiments et d'opportunités sociales qu'auparavant. ★★★

TOMB RAIDER : THE NEXT GENERATION

■ **Dév.** Core
■ **Edit.** Eidos
■ **Date** **Noël 2002**

Lara est encore de retour ! Pas tout de suite, certes. Nous avons juste vu des croquis. Le contenu exact du jeu n'est même pas encore défini, à moins qu'il ne s'agisse d'un jeu à la troisième personne mettant en vedette une jeune femme courante et sautillante dotée d'une forte poitrine. Sait-on jamais... ★★★★

ULTIMA ONLINE : LORD BLACKTHORN'S REVENGE

■ **Dév.** Origin
■ **Edit.** EA
■ **Date** **été 2002**

Origin a travaillé avec Todd « *Spawn* » McFarlane sur la suite du fameux MMORPG. McFarlane a créé plus de 30 nouveaux personnages qui évolueront dans un monde un peu plus sombre. L'IA des créatures gérées par le jeu a été améliorée et l'on nous promet un scénario très abouti. En revanche, graphiquement, le jeu ne devrait pas subir de véritable amélioration. ★★★★

■ **Développeur** LucasArts
■ **Editeur** Activision
■ **Sortie prévue** **janvier 2002**

STAR WARS : STARFIGHTER

Avec quelques bonus par rapport à la version PS2, ce jeu sympathique risque de n'être qu'un jeu spatial de plus dans la galaxie Lucas. L'exclusivité portée aux vaisseaux de *L'Episode I* irritera peut-être les fans des premiers *Star Wars*. Reste qu'en attendant que Totally Games daigne refaire un *X-Wings* pour LucasArts, *Starfighter* est le seul jeu du genre à nous mettre sous la dent.

PCJ **Notre attente** ★★★

■ **Développeur** Valve Software
■ **Editeur** Vivendi
■ **Sortie prévue** **à confirmer**

TEAM FORTRESS 2

La suite de ce hit du shoot par équipes est aujourd'hui un mystère. Aucune annonce de sa sortie et aucun commentaire communiqué à la presse, tout cela n'est pas bon signe. Depuis un moment, des rumeurs faisaient état de la désaffection de Valve pour ce genre de jeux depuis le succès de *CS*, ce qui condamnerait *Team Fortress 2* à rester un projet à jamais. Ces rumeurs semblent de plus en plus crédibles.

PCJ **Notre attente** ★★★★★

■ **Développeur** Computer Artworks
■ **Editeur** Vivendi
■ **Sortie prévue** **printemps 2002**

THE THING

Computer Artworks clame que leur jeu offrira autant de suspense que le fameux film éponyme de John Carpenter. Entre horreur et science-fiction, *The Thing* est un jeu d'action/aventure dans lequel on dirige une équipe de personnages. Avec l'expérience de ses développeurs (auteurs d'*Evolva*) dans la création de monstres mutants et un large éventail d'armes, *The Thing* devrait nous satisfaire.

PCJ **Notre attente** ★★★★

STAR WARS : GALAXIES

■ **Développeur** LucasArts
■ **Editeur** Activision
■ **Sortie prévue** **automne 2002**

SI ON vous dit qu'il s'agit d'un RPG multijoueur dans l'univers *Star Wars* créé par les auteurs d'*Everquest*, ce jeu a de quoi promettre. L'étonnant niveau des détails apportés aux personnages donne presque vie aux huit races jouables (y compris les Wookies). Ajoutons la possibilité de s'entraîner pour devenir un Jedi, le système de capacités, le choix des professions (chasseur de trésor par exemple), l'add-on prévu pour 2003, etc. Nos dernières infos évoquent la possibilité de choisir les vêtements de son personnage ainsi que son style de vie : prendre part à la politique galactique, posséder un magasin ou simplement passer ses journées à shooter de sales bestioles. Bref, le concept est parfait et le projet est mené par des experts du genre. Mais l'ambition est énorme et les pièges nombreux. Croisons les doigts !

PCJ **Notre attente** ★★★★★

■ **Développeur** Ion Storm Austin
■ **Editeur** Eidos
■ **Sortie prévue** **Noël 2002**

THIEF III

Lorsque Looking Glass a fermé, beaucoup ont pensé que ce genre de jeux était passé de mode. Mais quand Ion Storm Austin (*Deus Ex*) décide de le remettre au goût du jour, les plus grands espoirs sont permis. D'autant qu'ils utilisent le moteur graphique d'*Unreal Warfare* et le système Havok pour le moteur physique. Le nouveau *Thief* pourrait bien devenir l'un de nos coups de cœur.

PCJ **Notre attente** ★★★★

■ **Développeur** Codemasters
■ **Editeur** Codemasters
■ **Sortie prévue** **juin 2002**

TOCA RACE DRIVER

Toca revient sur PC après un très bon second volet. Codemasters escompte changer radicalement des jeux de course traditionnels en ajoutant une dimension scénaristique en vous faisant incarner un jeune pilote en quête de gloire (à la *Driven* ou à la *Jours de tonnerre*, qui sait ?). Quoi qu'il en soit, les graphismes et le moteur physique du jeu devraient le propulser en tête du genre.

PCJ **Notre attente** ★★★

■ **Développeur** Legend Entertainment
■ **Editeur** Infogrames
■ **Sortie prévue** **avril 2002**

UNREAL 2

Bizarrement, cette suite n'a pas encore eu de sous-titre annoncé. Mais nous croyons savoir qu'il s'agirait de *The Curse of Nazra Qundi*. Certes, l'important demeure le fait que Legend Entertainment effectue un super-boulot sur le mode solo avec une réelle aventure, des dialogues fouillés, des graphismes au top, un nouveau système d'ordre aux équipiers, etc. Mais quand même, ce sous-titre...

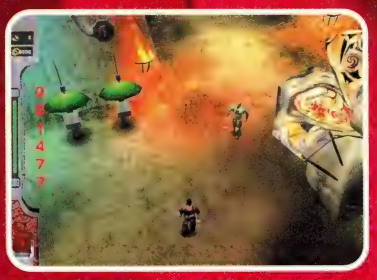
PCJ **Notre attente** ★★★★★

WARCRAFT III : REIGN OF CHAOS

- **Développeur** Blizzard
- **Editeur** Vivendi
- **Sortie prévue** juin 2002

BLIZZARD est en train de peaufiner son nouveau RTS fantastique, que nous attendons depuis si longtemps. D'abord hésitants sur le type de caméra (3D or not 3D ?), puis sur le type d'éléments RPG à intégrer sans que cela soit contraignant pour le joueur, es développeurs ont choisi la sagesse en se repliant sur les fondements qui ont fait le succès de la série. On peut ainsi s'attendre à un magnifique opus, laissant la part belle aux combats, à la gestion de ressources et à la construction de bases. Quatre races sont jouables (Humains, Orcs, Elfes nocturnes et Morts vivants) aussi bien en solo qu'en multjoueur, alors qu'une cinquième (la Légion Flamboyante) est gérée par la machine. Blizzard a quand même innové en créant des unités de héros qui gagnent de l'expérience en aidant des unités amies.

PCJ *Notre attente* ★★★★★



- **Développeur** Rebellion
- **Editeur** à confirmer
- **Sortie prévue** été 2002

WARDOG

Enterré par l'accueil glacial réservé à leur dernière production, le RPG *Gunlok*, Rebellion tente de relever la tête avec ce nouveau jeu dans lequel on incarne un mercenaire qui porte une bombe dans la tête... Quand il accepte une mission, le compte à rebours démarre. Vous l'aurez compris, s'il n'achève pas la mission dans le temps imparti, la bombe explose. On en reste bouche bée...

PCJ *Notre attente* ★

- **Développeur** West Racing
- **Editeur** Empire
- **Sortie prévue** été 2002

WORLD SPORTS CARS

Les jeux vont et viennent, mais une chose est sûre : ce jeu de course apparaîtra sans doute longtemps dans nos previews annuelles... Les développeurs de West Racing se consacrent exclusivement à cette simulation que l'on sent comme assez étonnante. Les modèles de voitures sont très détaillés et les carambolages promettent d'être spectaculaires. Patience, fans de course simu...

PCJ *Notre attente* ★★★

- **Développeur** SSG
- **Editeur** Ubi Soft
- **Sortie prévue** printemps 2002

WARLORDS BATTLECRY II

A ne pas confondre avec *Warlords IV* (qui perpétue la tradition du tour par tour), ce RTS va, comme son prédécesseur, faire la part belle aux combats. Héros et Titans sont toujours là et la vue reste isométrique. Un jeu qui procurera sans doute du plaisir aux aficionados de la série *Warlords* et des *HOMM* en général. Pour les autres, ce titre risque de leur sembler plutôt ennuyeux.

PCJ *Notre attente* ★★

- **Développeur** Black Cactus
- **Editeur** Microids
- **Sortie prévue** février 2002

WARRIOR KINGS

Promis, on vous reparlera de ce RTS mediéval-fantastique. En attendant, sachez qu'on espère beaucoup de ce titre. Black Cactus propose trois races humaines, de la gestion de ressources et de la construction de bases. Tout cela affiché par un moteur 3D de qualité. Dans un univers différent, c'est un peu ce à quoi aurait pu ressembler *Warcraft III*. La comparaison sera intéressante.

PCJ *Notre attente* ★★★★

- **Développeur** Blizzard
- **Editeur** Vivendi
- **Sortie prévue** hiver 2002

WORLD OF WARCRAFT

Ce n'était qu'une question de temps avant que Blizzard ne se mette au MMORPG. Avec *Warcraft III*, qui intègre la mythologie Azeroth, le contenu est suffisamment large. Orcs, Humains et autres Taurens seront d'ailleurs rejoints plus tard par d'autres races. Quant à la structure des quêtes, Blizzard soutient qu'elle assurera autant de plaisir après de longs mois que pendant les premières heures.

PCJ *Notre attente* ★★★★★

- **Développeur** Yager Development
- **Editeur** THQ
- **Sortie prévue** Noël 2002

YAGER

Vous n'avez peut-être jamais entendu parler de ce shoot spatial présenté discrètement au dernier E3 par des développeurs allemands. Mais étant maintenant prévu sur Xbox, il devrait se faire connaître. Le jeu le plus ressemblant que nous ayons vu récemment est le sympathique *Echelon*. Avec un design graphique qui nous a déjà séduits, *Yager* pourrait décoller haut.

PCJ *Notre attente* ★★★

UNREAL WARFARE

- **Dév.** Epic Games
- **Edit.** Infogrames
- **Date** printemps 2002

Nous sommes de plus en plus convaincus que ce jeu ne sera pas une simple suite d'*Unreal Tournament*, mais une vraie version massivement multijoueur. Si Sony peut le faire avec *Planetside*, il n'y a aucune raison pour qu'Epic Games ne le fasse pas avec leur plus célèbre licence. Ils maîtrisent la technologie, et la situation actuelle montre qu'il est intéressant de se placer sur le multijoueur d'envergure. ★★★★★

WORMS BLAST

- **Dév.** Team 17
- **Edit.** Ubi Soft
- **Date** printemps 2002

Ce jeu est un croisement bizarre entre *Worms* et *Bust-a-Move* et absolument pas l'attendu Worms 3D sur lequel Team 17 continue de plancher en secret. *Worms Blast* a été conçu pour consoles. Deux vers sont assis sur des bateaux et tentent de jeter des bombes sur leur adversaire. Un dérivé simpliste mais très jouable. ★★

WARCOMMANDER

- **Dév.** Independent Arts
- **Edit.** CDV
- **Date** printemps 2002

Ce nouveau RTS, édité par les prolifiques Allemands de CDV, fait se rencontrer *Sudden Strike* et *Commandos 2* dont *Warcommander* s'inspire directement pour ce qui concerne le système de snipe. A noter qu'ils vont tenter de fournir plus de 40 rangers pour effectuer les 26 missions. ★★

ZANZARAH

- **Dév.** Funatics
- **Edit.** THQ
- **Date** Noël 2002

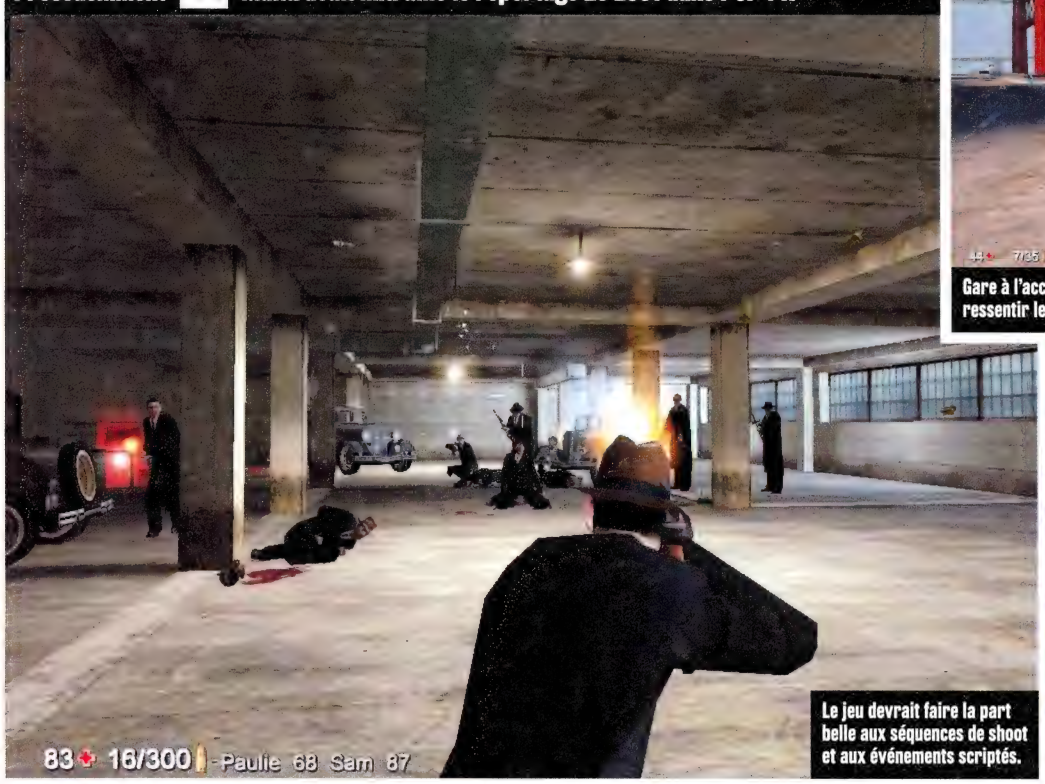
Encore un jeu d'action/aventure dans un univers heroic fantasy en 3D. Il possède un maniement très original, mélangeant souris à la *Quake* et clavier à la *Resident Evil*. Sorts et dialogues seront prépondérants dans la réussite des quêtes et l'avancée de l'héroïne dans l'intrigue. ★

MAFIA

Serviettes de table autour de mitraillettes, mocassins vernis et règlements de comptes : voici *Le Parrain* en version 3D temps réel !

Thomas Diouf

Précédemment ◀◀ Mafia avait mitraillé le reportage E3 2001 dans PCJ 44.



Le jeu devrait faire la part belle aux séquences de shoot et aux événements scriptés.

Gare à l'accident ! Le moteur de déformation physique vous fera ressentir les dommages...

MAFIA EN UN COUP D'ŒIL

Développeur : Illusion Softworks
Editeur : Take 2
Genre : action
Disponibilité : mars 2002
Site : www.mafia-game.com

A retenir : un jeu d'action/aventure très écrit, qui mélange les phases de shoot et de conduite en ville. Le travail de reconstitution graphique et le moteur photoréaliste devraient permettre une immersion totale.

DECIDEMENT, Take 2 fait dans la dentelle : Konoko, l'héroïne d'*Oni*, était particulièrement douce. Sam le sérieux aimait le calme et la précision. Max, lui, était capable de pardonner à tout le monde.

Tony, jeune chauffeur de taxi officiant dans la ville imaginaire de New Heaven durant la prohibition, rentrait tranquillement chez lui quand il se fit alpaguer par deux hommes de type italo-américain. Les deux compagnons, dont le visage trahissait une angoisse certaine, lui demandèrent de les emmener fissa en un point précis de la ville, en échange d'une somme rondelette. Tony accepta. Quelques mois plus tard, il était un membre actif de la mafia, chargé de résoudre les petits problèmes de son soi-disant parrain.

Développé par Illusion Softworks, *Mafia* applique à la lettre la recette du shoot à la troisième personne ultra-écrit et bourré de séquences cinématiques.

MAFIA RAPPELLE MAX PAYNE, CE QUI EST LOIN D'ETRE UNE MAUVAISE REFERENCE

Le jeu vous permettra de visiter (et de nettoyer) de fond en comble la ville de New Heaven.

Avec sa vue objective, sa dizaine d'armes et son moteur photoréaliste, *Mafia* rappelle étrangement *Max Payne*, ce qui est loin d'être une mauvaise référence. Mais ce jeu tchèque diffère de son grand frère en plusieurs points. Car si Max détient un port d'arme (et s'octroie le droit de tuer), Tony, lui, a le permis B. Il va donc passer une partie du jeu au volant de plusieurs voitures des années 30, toutes parfaitement modélisées. Le moteur physique permet une conduite réaliste et unique à chaque véhicule, ainsi qu'une déformation de la carrosserie très réussie.

Côté armes, notre homme pourra choisir parmi une douzaine de calibres d'époque, allant du simple flingue à la mitraillette en passant par le bon vieux fusil à pompe. Contrairement à *Max Payne*, où la vue était bloquée à la

Mafia comporte la localisation des dégâts, qui doit être améliorée pour la version finale.

New Heaven est imaginaire, mais possède ses quartiers, son métro et ses habitants.

Les développeurs assurent qu'il ne faudra pas une machine de guerre pour faire tourner Mafia.

troisième personne, *Mafia* change régulièrement de mode de visée selon la distance qui sépare le personnage de la caméra. Si vous vous retrouvez collé à un mur, Tony devient transparent (et non Soprano), et l'on passe en vue Doom-like.

UN TRAVAIL DE FOURMI

Esthétiquement, *Mafia* est impressionnant. Le moteur, certes, y est pour beaucoup, mais ce sont surtout les graphismes qui étonnent. Le travail de reconstitution de l'époque est stupéfiant.

Les vêtements et les décors ont fait l'objet d'un soin tout particulier, de même que les voitures ou les affiches publicitaires disséminées aux quatre coins de la ville. Le travail accompli rappelle une des références du genre : *No one lives forever*. Mais si le jeu de Monolith lorgnait vers le flamboyant et la caricature, *Mafia* ne jure que par le réalisme. La preuve, on peut prendre le métro dans certaines missions. Un tour à la gare, on attend son wagon, et c'est parti pour un tour complet de New Heaven !

De même, les réactions des passants ou de vos clients, lors des séquences de conduite, sont très bien vues. Vos clients quittent le véhicule si vous conduisez mal, les passants vous évitent si vous passez trop près d'eux, la police vous prend en filature dès que vous commettez un délit, bref, on s'y croirait !

Mafia s'annonce donc comme un shoot très écrit, techniquement impressionnant et parfaitement cohérent dans son esthétique. La jouabilité, elle, devra être jugée sur pièce, tout comme la stabilité du soft. *Hidden & Dangerous*, du même développeur, était sorti truché de bugs... C'est donc avec une certaine impatience que nous attendons la version jouable, car *Mafia* a le potentiel d'un hit en puissance. ■

T ET CIE...

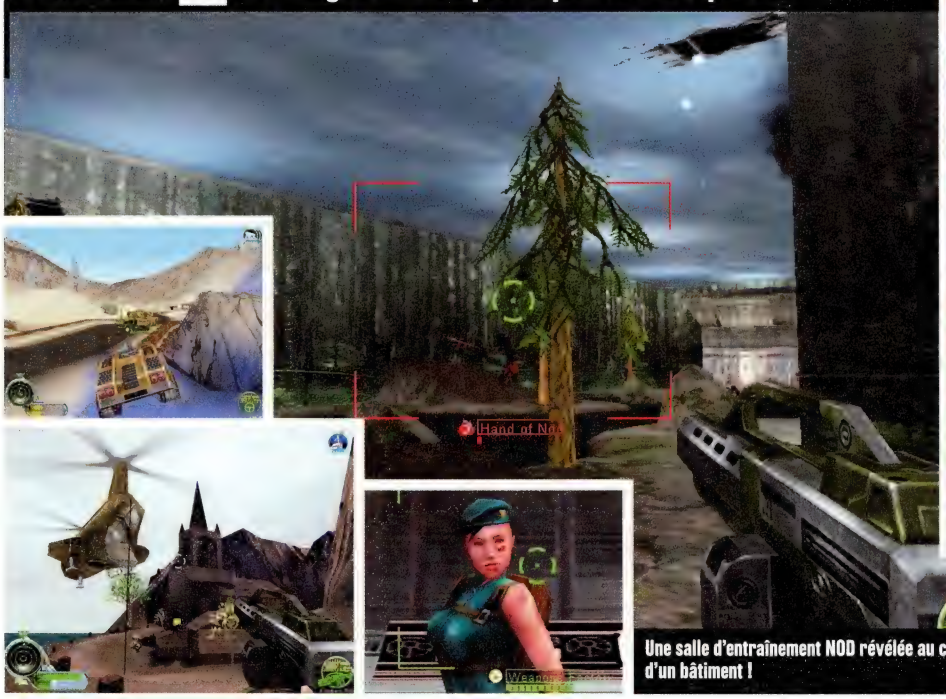
Ce ne sont pas moins de 60 voitures des années 20 et 30 qu'Illusion Softworks a fidèlement modélisées pour le jeu. On pourra, bien entendu, toutes les piloter (il faudra d'ailleurs en voler quelques-unes), sachant que la conduite change énormément d'un véhicule à l'autre. Un mode multijoueur, *a priori* disponible après la sortie du jeu sous forme d'add-on gratuit, devrait permettre des courses de bolides en LAN et sur le Net. Patience...

COMMAND & CONQUER RENEGADE

Vous avez toujours rêvé de vous retrouver dans la peau d'un petit soldat de *Command & Conquer* ? Souriez !

Lâm Hua

Précédemment ◀◀ **Les renégats n'avaient pas fait parler d'eux depuis PCJ 44.**



Une salle d'entraînement NOD révélée au cœur d'un bâtiment !

INTERACTIONS

Dans *CCR*, l'utilisation judicieuse de multiples objets décidera parfois de votre sort. Ainsi, les tanks sont seuls capables de venir à bout des canons automatiques qui défendent les bases adverses. Si tant est que vous parveniez à leurrer ces derniers le temps de faire feu ! La plupart des véhicules du jeu peuvent être pilotés, du Hum Vee au légendaire tank Mammouth !

Les gunfights mettent de nombreux soldats en jeu.

COMMAND & CONQUER RENEGADE EN UN COUP D'ŒIL

Développeur : Westwood Studios

Editeur : EA

Genre : Doom-like

Disponibilité : 26 février 2002

Site : http://westwood.ea.com/

A retenir : *Renegade* compte bien utiliser l'univers de *Command § Conquer* pour habiller un Doom-like speedé et plein de rebondissements. Comme dans un jeu de stratégie, finalement !

ON EN PARLE depuis un bon bout de temps, de ce petit *CCR* (c'est son petit nom) ! Après un très long développement, c'est une version presque finale qui a atterri entre nos petits doigts vernis (de chance).

Le principe est extrêmement simple : un Doom-like (bien qu'une peu convaincante vue à la troisième personne soit incluse) dans l'univers de *Command & Conquer*, l'un des RTS fondateurs du genre moderne.

Les unités, personnages et bâtiments phares de la série sont, ici, en taille réelle et c'est un vrai bonheur que de tirer sur des Harverster de Tiberium ou encore d'entrer dans une « Hand of Nod », ce bâtiment qui servait à fabriquer des unités d'infanterie ! Dortoir, le bâtiment du centre de contrôle, est véritablement gigantesque.

Autre point fort, la carte ne se révélera qu'au fur et à mesure de votre progression, à la manière d'un Fog of War typique des RTS. Et, encore mieux, la barre de vie de vos ennemis s'affiche comme dans les *C&C* classiques ! Le moteur 3D alterne, par conséquent, sans le moindre temps de chargement d'immenses niveaux en extérieur et des intérieurs détaillés. Petit (gros ?) regret, cependant, ce dernier n'est plastiquement pas un foudre de guerre. C'est bien regrettable, même si *Renegade* n'a pas vocation à devenir, comme *Quake*, un outil de benchmark.

On a beau râler sur le moteur 3D vieillot de *CCR* (surtout après avoir vu le nouveau *Wolfenstein*), la sauce prend terriblement bien. Car la vraie valeur ajoutée du jeu, avant d'être un Doom-like à licence, provient de la surprenante capacité de *Command & Conquer* à vous plonger dans son monde. Entrer dans des bâtiments connus, voir des renforts ennemis ou alliés arriver de partout alors que les batteries SAM descendent tout ce qui vole...

LA CAPACITE A VOUS PLONGER DANS LE MONDE DE C&C EST SURPRENANTE

Les aficionados de Tania et de Havoc seront ravis de retrouver leurs personnages favoris dans cet univers à la fois sérieux et kitsch. Et puis l'ambiance s'annonce survoltée, avec une multitude de sous-missions à accomplir durant votre trip et l'impression de se retrouver au milieu d'un conflit. Le premier niveau s'ouvre d'ailleurs sur un débarquement assez impressionnant et digne du film *Il faut sauver le soldat Havoc !*

Il reste maintenant aux développeurs à fignoler l'IA des ennemis et à régler quelques bugs graphiques d'ici la sortie du jeu. Prévu pour le 26 février 2002, *Command & Conquer Renegade*, s'il tient toutes ses promesses, risque bien de réunir passionnés de Doom-like et fans de *Command & Conquer* ! Une nouvelle communauté naîtra-t-elle ? ■

COLLECTION PRINTEMPS/ETE 2008

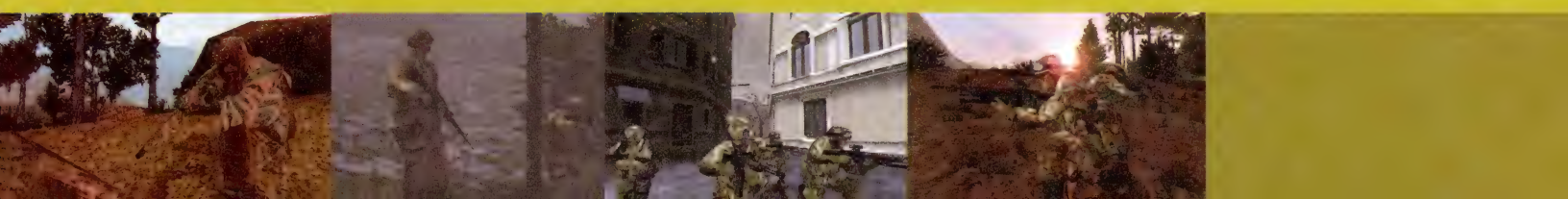
"Ghost Recon est une réussite sur tous les plans (...) Indispensable pour les inconditionnels du jeu d'action/tactique."

16/20
JEUXVIDEO.COM

- **La technologie militaire de demain** est à votre disposition : utilisez les armes et les équipements d'infanterie les plus récents.
- **Des combats d'infanterie ultra réalistes** grâce à 600 mouvements en motion capture.
- **Gérez vos pelotons en temps réel** grâce à une carte de commandement stratégique.
- **Distribuez des points d'expérience** pour que vos soldats améliorent leurs compétences en endurance, leadership, maniement des armes, et furtivité.
- **Multijoueurs : jusqu'à 36 adversaires** en deathmatch et en modes coopératifs.

Par les créateurs de Rainbow Six, Tom Clancy's Ghost Recon est un jeu d'action/stratégie à la première personne dans lequel vous devrez prendre la tête d'un peloton de commandos dans un futur proche particulièrement mouvementé. Vous faites partie d'une unité spéciale des forces des Etats-Unis surnommée "les Ghosts", et vous disposez de l'armement issu des dernières technologies de l'armée.

Plus d'informations sur www.ghostrecon-fr.com



© 2001 Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm and Red Storm Entertainment are trademarks of Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubi Soft Entertainment company. Tom Clancy's Ghost Recon is a trademark of Rubicon, Inc. under license to Ubi Soft Entertainment. Ghost Recon is a trademark of Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved.

GORASUL
THE LEGACY OF THE DRAGON

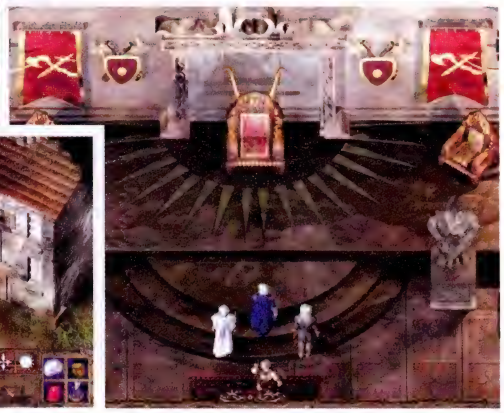
C'est connu, les RPG révèlent la face cachée de notre personnalité. Celui-ci réveillera le dragon qui sommeille en vous.

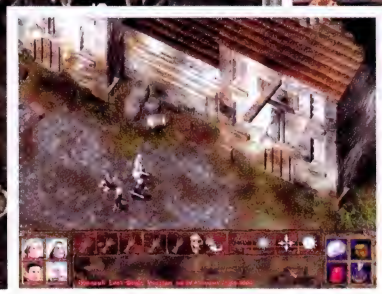
David Namias

Précédemment ◀◀ Gorasul avait dévoilé son pouvoir d'attraction lors du dernier E3.

Le choix de la classe et l'ajustement des caractéristiques du héros, un préalable essentiel avant l'aventure.

Le spectacle n'a pas encore commencé, mais la nature de l'audience ne présage rien de bon.





GORASUL EN UN COUP D'ŒIL

Développeur : Silver Style Entertainment

Editeur : JoWood

Genre : jeu de rôles

Disponibilité : février 2002

Site : http://gorasul.jowood.de/en/

A retenir : héritier de *Baldur's Gate, Planescape Torment* ou *Diablo, Gorasul* reprend un peu de ce qui a fait le succès de chacun. De facture très classique, son scénario original lui permet néanmoins de se démarquer de ses aînés.

ROSZONDAS, avec son nom à coucher dehors, n'a pas eu de chance. Orphelin à la suite du décès tragique de sa mère, il fut élevé par un dragon. Et, vu la nature de la quête qui l'attend, c'est plutôt un bienfait.

Cependant, notre homme n'en est pas à sa première mésaventure. Il a, par le passé, déjà vaincu la horde de démons qui défraye la chronique aujourd'hui encore en s'en prenant aux hommes et, à travers eux, à la puissance divine. Les dieux qui, justement, avaient fait de Roszondas le bras armé de leur règne. Seulement voilà, au cours de l'affrontement final, leur sauveur avait payé la victoire de sa vie.

Laissé pour mort pendant dix ans, son sacrifice avait néanmoins ouvert une période de paix. Un répit de courte durée car les démons s'en reviennent maintenant plus forts que jamais. Ne pouvant contenir la progression des forces maléfiques, les dieux n'ont donc trouvé mieux que de ressusciter leur champion.

Mais il y a un hic, ce dernier n'a plus de mémoire. Amnésique, il ne sait plus qui il est vraiment, ni de quels pouvoirs extraordinaires le souffle de son dragon nourricier l'a pourvu. Et c'est dans une mystérieuse tour emplie de grimoires, de sarcophages, de puits magiques et de mystérieuses tables d'opération que la quête commence.

L'HERITAGE DU RPG

Avant d'être celui du dragon (le sous-titre du jeu), *Gorasul* a bien reçu en héritage les caractéristiques de ses prédécesseurs. Un peu de *Planescape Torment*, un zeste de *Baldur's Gate*, un soupçon de *Diablo*, la présentation est on ne peut plus classique.

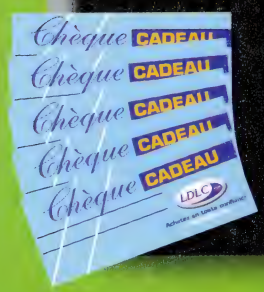
Une fois que l'on a peaufiné les caractéristiques de son personnages dans la fiche du même nom, on accède à une interface pourvue, en son centre, de la traditionnelle boîte de dialogue et flanquée, sur les côtés, de diverses icônes qui permettent un accès rapide à l'inventaire, au livre de sorts, au journal de bord...

Photographe : Pascal Boy

PUBLICIS/CACHEMIRE

Attention !
A Noël, comment échapper aux cadeaux de mémé ?

Chèques cadeaux LDLC.com. Votre mémé vous les offre, et vous vous offrez ce que vous voulez.



Pour en profiter ce n'est pas compliqué. Mémé se connecte sur LDLC.com, ou appelle le 0 891 70 08 80*.
Elle commande les fameux chèques cadeaux LDLC.com (valables 1 an) qu'elle recevra rapidement par retour de courrier. Ensuite, elle vous les offre entre la dinde et la bûche... et vous vous offrez ce que vous voulez sur LDLC.com.
Alors, elle est pas belle la vie ?

*0,225 euro/mn

Achetez en toute confiance
www.ldlc.com

Cette chasse aux démons vous mènera aux confins du monde connu.

Les combats rappellent à s'y méprendre ceux de Baldur's Gate.

RPG A LA CARTE ?

Etes-vous plutôt combats ou aventure, gros bill ou habile parleur ? Que vous aimiez foncer tête baissée ou, au contraire, prendre le temps de comprendre les tenants et les aboutissants de l'univers dans lequel vous évoluez, *Gorasul* vous laisse le choix. Trois profils de partie, plus ou moins tournés vers l'action, sont en effet envisageables. Si entre *Diablo* et *Baldur's Gate* votre cœur balance, voilà une initiative pour le moins intéressante.

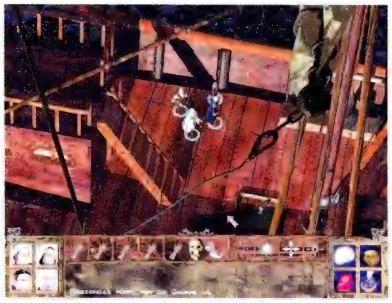
L'ARME DU HEROS PEUT PRENDRE L'INITIATIVE D'UN COMBAT

Les lieux visités, par exemple une forêt remplie d'orcs, une mine désaffectée, des ruines hantées ou un village de tranquilles chaumières avec son comptoir de la guilde, sa forge et, bien sûr, sa taverne, ne présentent pas plus d'originalité. Les amateurs de RPG se sentiront en terrain conquis. Quoi qu'il en soit, les décors sont soignés et les détails ne manquent pas de sorte que si cet univers heroic fantasy flirte avec le déjà-vu, il reste crédible.

Plus singulière est l'arme principale de Roszondas. Au choix, une épée longue, un marteau, une hache de guerre, un bâton, un arc ou une dague. Elle possède en effet une vraie personnalité. Non seulement tape-t-elle de temps à autre la discute avec son propriétaire, mais encore prend-elle ses propres décisions. Ainsi, elle pourra, à l'occasion, prendre l'initiative d'une attaque ou, au contraire, refuser le combat !

Quant aux fameux pouvoirs du dragon, ces derniers se dévoilent au fil de l'aventure. Pour vous donner une idée, en voici quatre d'entre eux. Le premier, la peur du dragon, effrayera les ennemis au cas où vous seriez encerclé. Le deuxième, le souffle du dragon, est un sort offensif capable de réduire en cendres un groupe d'assaillants. Les troisième et quatrième, force du dragon et œil du dragon, augmentent la force et le champ de vision de Roszondas. Il pourra ainsi soulever des objets très lourds ou porter son regard plus loin, limitant l'écran formé par le brouillard de guerre. Plus tard, d'autres sortilèges encore viennent grossir la palette du héros ainsi que de nouveaux équipiers (jusqu'à trois compagnons), recrutés au cours de la progression.

Vous l'aurez compris, *Gorasul* fera le bonheur des amateurs de jeu de rôles qui ne font guère cas des tentatives d'esbroufe à base de 3D et d'effets visuels spectaculaires. Remportera-t-il le même succès que *Baldur's Gate*, auquel il ressemble énormément ? On peut en douter, mais la cinquantaine d'heures de jeu promise par JoWood est une bonne nouvelle pour les fans du genre. Avec une bonne centaine de monstres et quelques dizaines de personnages non joueurs aux profils et aux histoires variés, *Gorasul* a de quoi nous tenir en alerte pendant un moment. ■



Jusqu'au 31 décembre,*

4 200 idées cadeaux à petits prix, faites-vous plaisir !

369 F

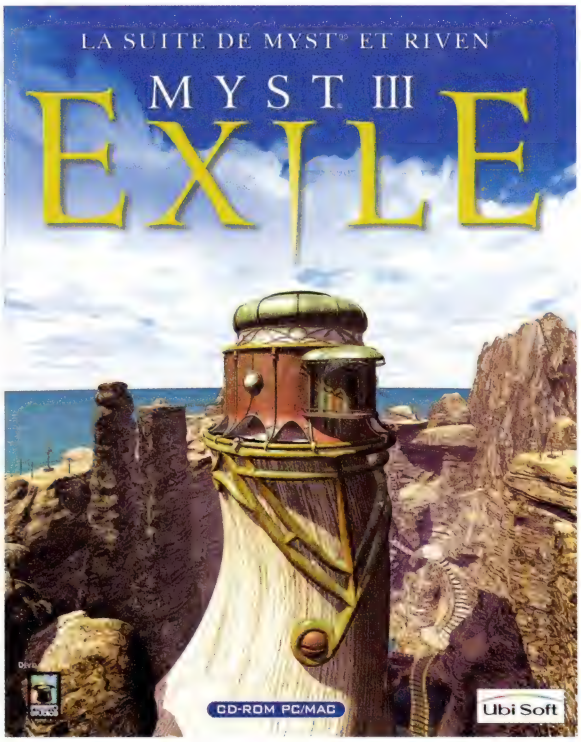
56,25 €

MYST 3 :

Une saga et une référence incontournable !

Le dernier opus encore plus ensorcelant
Des environnements fascinants et des déserts, où règne une atmosphère envoutante
5 nouveaux "Ages".
Chaque "Age" est indépendant et il est fondé sur l'exploitation d'un thème et d'un style spécifique.

Aventure. Tout public.



490 F

74,70 €

LOGITECH
WINGMAN CORDLESS GAMEPAD

NOUVEAUTE

VIBRATION FEEDBACK

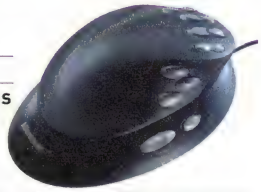
Technologie sans Fil
avec portée de 5 mètres
Plus de **50 heures de jeu**
Retour de vibration
2 joysticks analogiques

299 F

45,58 €

MICROSOFT® SIDEWINDER
STRATEGIC COMMANDE

Simplifications des commandes d'action
Jusqu'à **72 fonctions**
30 profils de jeu pré-définis



COUP DE CŒUR

369 F

56,25 €

STAR WARS : GALACTIC BATTLEGROUNDS

Stratégie Temps Réel. Tout public.

499 F

76,07 €

BALDUR'S GATE : LA SAGA

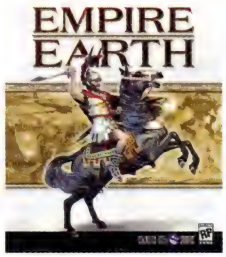
Retrouvez l'intégralité de La Saga :
Baldur's Gate 1
+ Tales of the sword coast
Baldur's Gate 2
+ Throne of Bhaal

Jeu de rôle. Déconseillé aux moins de 12 ans.

COUP DE CŒUR

379 F

57,78 €



EMPIRE EARTH

Une odyssée à travers l'histoire de l'Humanité.

Jeu de stratégie 3D en temps réel.
Déconseillé aux moins de 12 ans.

*OFFRES VALABLES UNIQUEMENT EN SUPERSTORES JUSQU'AU 31/12/01

THE SALES MACHINE - RCS Paris B 429 977 135

PRIX	CHOIX	SERVICES
La garantie du meilleur prix	4 200 références en informatique & multimédia	PC Clinic, l'Espace 100 % Services
Des promotions permanentes	Tous les produits immédiatement disponibles	Exclusivité PC City, Le Contrat Performance
Le remboursement de la différence	Les dernières nouveautés technologiques	Le conseil personnalisé de spécialistes
Des solutions de financement	Des produits en exclusivité et en avant-première	Une palette de services unique

Pour plus de détails, voir conditions dans nos Superstores.

Simplifions la Technologie

PC CITY
Le Superstore Informatique

C.Cial. GRAND PLAISIR
C.Cial. VILLEBON 2

Retrouvez-nous également sur :
www.pccity.fr ou N° Indigo 0 825 314 000 (0,98 F/min)

ANNO 1503

Un peu étrange, pour une suite, d'avancer à rebours pour revenir ainsi, presque un siècle en arrière. Après Anno 1602, place à 1503 !

David Namias

BIEN A L'ABRI dans leur campagne autrichienne, à une heure de route de Salzbourg, face au cadre magnifique du massif alpin et à cinq minutes des pistes de ski, les développeurs de Max Design n'avaient qu'une chose à craindre : le succès ! Et là, ils n'ont pas fait les choses à moitié. *Anno 1602* s'est vendu, d'après les plaquettes de marketing toujours un peu suspectes, à deux millions d'exemplaires. Un conte de fées pour développeurs de jeux vidéo. Les raisons de ce carton sont multiples. Le sujet du jeu, c'est-à-dire l'exploration du Nouveau Monde par des pionniers européens, est familier des charts. On se souviendra de celui qui a initié le genre, un certain *Settlers*, signé BlueByte.

Ensuite vient la prise en main, exemplaire, facilitée par le déroulement en temps réel du jeu. Un beau pari quand on sait le soin apporté à reconstituer la chaîne économique et sociale d'une microsociété de l'époque. Tous les corps de métiers, du paysan au boulanger en passant par le maréchal-ferrant ou encore la noblesse, y sont représentés. Avec un peu de chance, l'aventure se soldait par la satisfaction de voir son peuple réussir sous des cieux plus cléments. Du modeste campement de départ, une ville grouillante de vie naissait petit à petit sous les yeux du joueur armé de patience. A la fois conquérant, administrateur, urbaniste, économiste, diplomate et commerçant, ce dernier devait faire face à ses responsabilités sur tous les fronts.

ON PREND LES MEMES...

Si *Anno 1503* reprend – tout à fait logiquement – la recette de son aîné, Max Design n'en profite pas pour se reposer sur ses lauriers. Dans ce mélange fort astucieux de stratégie en temps réel et de construction

d'empire, de multiples aspects ont été améliorés. Attention les yeux, le graphisme et le moteur du jeu jusqu'à l'Intelligence artificielle, tout est nouveau.

Modélisés en 3D avant d'être intégrés au sein d'une représentation en 3D isométrique classique, les éléments du décor font forte impression. Les développeurs de préciser : *« Il n'y a aucune texture, tout est fait à la main, jusqu'à la moindre tuile des bâtiments. »* Et, effectivement, pour un peu, on se croirait à la place de ces Robinsons fraîchement débarqués sur une île du bout du monde. La fumée qui s'échappe des toits tranquilles des maisons, la roue du paisible moulin qui tourne, le ressac de la mer le long du rivage, autant d'éléments destinés à mettre le joueur dans l'ambiance. Sans oser la comparaison avec les visuels d'un *Commandos 2*, le travail réalisé ici est de la même trempe. Bien que Max Design ait dû pallier un autre problème. A savoir le risque d'uniformité lié à l'édification de bâtiments trop bien rangés et trop identiques pour paraître vrais. La solution consiste donc à laisser l'ordinateur choisir au hasard entre plusieurs modèles de maisons différents.

D'un point de vue pratique, l'interface, qui était déjà un modèle de simplicité dans *1602*, progresse également. Ces développeurs semblent avoir les statistiques en horreur. Ici, pas de graphiques compliqués, ni d'indices chiffrés nécessaires à la compréhension des aspirations de votre peuple. A la place, des indicateurs, par exemple un drapeau placé sur le mât du marché où s'échangent les vivres, informeront le joueur d'une éventuelle pénurie. Et, pour connaître le niveau de satisfaction de tel ou tel individu, il suffit de cliquer pour voir sa mine réjouie ou furieuse. Dans le même ordre d'idée, l'arrêt de la roue du moulin signifiera que le grain n'arrive plus. Enfin, un changement dans la musique d'ambiance alertera en cas d'attaque d'un autre camp.

Le reste du package est classique : on retrouve les quatre angles de vue qui correspondent aux points cardinaux, ainsi que des niveaux de zoom variables pour se rapprocher ou s'éloigner de la scène.

...POUR FAIRE ENCORE MIEUX

Graphisme et interface remaniés ? Bien, mais cela ne rimerait pas à grand-chose sans la profondeur de gameplay qui a fait le succès d'*Anno*. Le développement programmé de vos colons

SEULS AU MONDE ?

Pas vraiment. Dans Anno 1503, les cultures indigènes ont la part belle. Le jeu en compte neuf. Toutes au design différent, et toutes douées dans un domaine particulier. Libre alors à l'apprenti conquérant de nouer des liens avec elles. Leur concours s'avérera décisif tant du point de vue commercial que militaire. Quant à faire de ces peuples parfois naïfs vos esclaves soumis, inutile d'y penser. Les développeurs n'ont envisagé la possibilité que pour la rejeter aussi sec. Politiquement incorrect ! A titre d'exemple, on trouve donc :

Les Esquimaux, excellents pêcheurs pouvant fournir de la nourriture en quantité.

Les Indiens d'Amérique du Nord, qui échangeraient n'importe quoi contre un peu d'eau de feu.

Les Mongols, guerriers émérites qui peuvent faire la différence sur un champ de bataille.

Les Vénitiens, commerçants et navigateurs incomparables, aux bateaux bon marché.

fonde ici l'archétype même de ce que l'on nomme un « God Game ». Une fois n'est pas coutume, les mégalos de tout poil vont se régaler. Ils se plairont à décider de tout et de rien, tels des dieux.

Le problème, cependant, reste entier, car à trop vouloir en faire, à construire tous azimuts, le risque de s'y perde soi-même augmente à chaque nouveau pas. Dans *Anno 1503*, gérer ses multiples possessions tout en se livrant au commerce des épices exige organisation et discipline. Toutes les options de construction ne sont pas disponibles dès le début, mais sachez que le jeu en comptera quelque deux cent cinquante ! Arrivé à un stade avancé d'une partie, il faudra garder un œil partout. Tandis que le peuple raillera votre nouvelle politique de prix exorbitants, les aristocrates réclameront palaces et divertissements. A chaque nouvel âge de développement ses nouveaux besoins et revendications.

La période choisie, le XVIe siècle, est intéressante à plus d'un titre. Concrètement, le joueur orientera le développement technique plutôt vers l'économie ou le militaire. Amélioration du tonnage des bateaux pour favoriser le commerce, confection de nouveaux canons rendant les murailles des places fortifiées obsolètes, les progrès techniques abondent. Un certain Léonard de Vinci a manifestement marqué l'époque.

A partir de là, libre à chacun de continuer comme il l'entend. Certains développeront indéfiniment leur cité en accumulant les richesses, tandis que d'autres, à l'étroit sur leur île d'origine, se lanceront dans de nouvelles conquêtes. *Sim City* à la mode Renaissance ou démarche plus agressive, chacun choisit son mode de jeu. Quant à l'unique campagne, elle imposera de réaliser des objectifs précis avant de pouvoir enchaîner les missions.

ÇA SE COMPLIQUE

Comme les autres, les aventuriers du Nouveau Monde ne sont pas épargnés par la convoitise et les querelles. Les luttes entre les diverses factions contrôlées par l'ordinateur ou par des concurrents humains lors des parties multijoueurs prennent, dans *1503*, une nouvelle ampleur. Là aussi, les améliorations par rapport à *1602* sont réelles.

Au stade le moins belliqueux, c'est-à-dire dans les relations commerciales, des possibilités d'embargo voient le jour. Dans les faits, il sera donc possible d'empêcher tel ou tel rival, d'accéder à ses comptoirs. Ses bateaux ne pourront ainsi plus approcher vos côtes sous peine de représailles de vos patrouilles maritimes. A l'inverse, des alliances commerciales favoriseront les échanges. Mais gare aux pirates qui sévissent dans ces eaux sans foi ni loi. Une escorte se révélera alors indispensable.

Sur le plan stratégique, une donnée à ne pas sous-estimer avant d'en venir aux mains reste la diplomatie. Du simple traité de non-agression à l'alliance militaire en passant par le paiement d'un tribut annuel, les options pullulent. Mais

L'équipe de Max Design dans son milieu naturel des alpes autrichiennes.

il y a mieux encore. Dixit les développeurs : *« La signature d'un nouveau traité affectera le comportement de tous les autres concurrents. »* Autrement dit, l'Intelligence artificielle ne raisonne plus en termes binaires, mais d'une manière globale. Gare à celui qui s'attaque aux amis de mes amis. . . Et gare aussi à celui qui ne respecte pas ses engagements.

QUELQUE PART ENTRE LES DEUX POLES

Un explorateur, c'est bien connu, n'a peur de naviguer sous aucune latitude. Anno 1503 vérifie la formule par l'exemple. Ainsi, les cartes de jeu comportent maintenant des zones climatiques. De la forêt tempérée à la jungle luxuriante, du désert à la banquise, le panel des décors est considérablement élargi. De même que le bestiaire du jeu. Véritable Arche de Noé, il comprend une cinquantaine d'espèces animales. Lions, girafes, éléphants, pingouins, chameaux, aigles... donnent désormais vie à ces contrées inconnues.

Quand les solutions pacifistes ont échoué, un ultime recours s'offre au joueur : le conflit armé. Pourquoi le cacher ? Plus qu'une contrainte, il s'agit là d'une aubaine pour les stratèges en herbe ! Simplissime, le contrôle des troupes s'opère comme dans n'importe quel RTS et les combats ont lieu à la fois sur mer et sur terre. Six catégories de vaisseaux aident aux manœuvres maritimes, alors que les forces terrestres regroupent maintenant douze profils différents. Cavalerie, artillerie, mousquets et fantassins, chaque corps de troupe possède son emploi. Pour rationaliser le contrôle d'armées parfois importantes, des formations de combats pourront être définies par le joueur.

Comme l'expliquent les développeurs : *« Le but n'est pas de produire des unités en masse pour les jeter sur l'ennemi. Le joueur devra démontrer une véritable intention stratégique. »* Cette volonté se vérifie entre autres dans l'expérience des troupes. Si à contingent égal ces dernières vous coûtent la même quantité d'or nécessaire à leur entretien, elles agissent selon trois niveaux d'efficacité. Mieux vaut soigner un vieux soldat que d'entraîner une jeune recrue.

Dernières précisions concernant la défense des villes et le rôle des murailles, il sera vain d'essayer de les prendre avec des hommes à pied ! Les scènes où un soldat crée une brèche dans la pierre avec une simple épée sont tout simplement prohibées. Une bonne chose, non ? En revanche, rien n'interdit de placer des hommes sur les chemins de ronde afin de défendre sa ville. Grâce aux trois niveaux d'élévation ou de relief pris en compte par le jeu, leur action se révélera d'autant plus efficace.

A la lumière de toutes ces améliorations, de tous ces points de détail qui, cumulés, font la différence, *Anno 1503* part donc sur d'excellentes bases. D'une simplicité d'accès enfantine, mais gagnant rapidement en complexité grâce à d'innombrables possibilités de développement, il séduira un large public. Certes, on peut lui reprocher sa facture un peu trop classique ainsi que son manque d'originalité. Mais Max Design préfère capitaliser sur ses acquis. Une démarche pas trop « aventurière », vu le thème du jeu, mais qui possède néanmoins l'avantage de prendre en compte les doléances des joueurs que nous sommes. ■

- 1st Award Game of Science Fiction -

UTOPIALES 2001

SCHIZM

MYSTERIOUS JOURNEY

ARGILUS - 2083...
UNE AVENTURE SURRÉALISTE
D'APRÈS TERRY DOWLING

www.schizm-lejeu.com

PC CD ROM

DVD ROM

LK AVALON

P3i PROJECT THREE INTERACTIVE

MICROÏDS
www.microids.com

Copyrights Schizm © Microids 2001. All Rights Reserved. Developed by LK Avalon. Published in France (& French speaking Belgium, French speaking Switzerland and Domtom) under exclusive license from Project Three Interactive by Microids. Hot Line : 08 36 68 88 81 (2,21 F/mn) - 3615 Microids (2,21 F/mn)

HIT

MAN 2

LE GRAND CHAUVE EST DE RETOUR

Les histoires de tueurs, qu'ils portent une plaque ou pas, sont à la mode. Rien d'étonnant, donc, à ce qu'un jeu comme Hitman revienne pour un tour de piste.

Richard Robin

LE PREMIER *Hitman*, malgré d'indéniables qualités et un potentiel énorme, avait quelque peu déçu à cause d'un manque flagrant de finition. Sorti trop tôt, donc pas encore terminé, le tueur n'avait pas séduit autant qu'espéré.

Situés en plein cœur de Copenhague, les développeurs de la maison IO Interactive nous ont invités à venir découvrir leur dernier bébé, la suite de *Hitman* justement. Leurs locaux occupent trois étages d'un magnifique bâtiment qui ressemble à s'y méprendre à un ex-asile victorien, digne d'un scénario signé Lovecraft.

Là, environ vingt-cinq personnes s'activent sur le projet. Certes, un autre jeu est en phase de création dans les lieux, mais il est impossible d'en savoir plus sans recourir à la violence, l'équipe travaillant dessus n'étant pas au même étage que la présentation à laquelle nous avons assisté. Et puis, n'est pas James Bond qui veut...

Côté personnage, rien n'a changé, on retrouve un Codename 47 au sommet de sa forme et de son art. Toujours aussi chauve et tatoué sur la nuque, le maître assassin évolue en costard noir, garant de sa discrétion et de son efficacité. Et si le personnage demeure le même, les références à vos précédentes aventures ne sont pas spécialement mises en avant. Une façon comme une autre de ne pas pénaliser ceux qui n'avaient pas essayé *Hitman*, notamment les joueurs console, qui bénéficieront d'une version PS2.

Tout démarre dans un monastère en Sicile, véritable plaque tournante des missions dans ce nouvel opus. D'ailleurs, vous pouvez considérer ce lieu comme votre repaire. Les armes et autres objets que vous trouvez en mission y sont entreposés, et vous pouvez ainsi faire votre choix avant chaque départ.

ÇA SENT LE SAPIN...

Côté scénario, les missions tournent toujours autour d'assassinats, vous vous en seriez douté. Cette fois, toute l'attention des développeurs a été mobilisée afin de permettre au joueur de remplir sa mission selon son bon vouloir. Une plus grande liberté est ainsi prévue pour que chacun puisse exprimer ses instincts de tueur à sa manière. Parmi la vingtaine de missions proposées, vous serez amené à massacrer et à tuer dans toutes sortes d'environnements.

Hitman 2 est découpé en huit gros chapitres, répartis sur six locations différentes, histoire de varier les plaisirs et les ennemis. La plupart des décors qui nous ont été dévoilés sont urbains. Les maps ont d'ailleurs été agrandies et le travail effectué sur les décors est impressionnant,

bien qu'inachevé. L'ambiance et le style architectural caractéristique ont été donnés aux maps. Lorsque vous courez dans les rues de Saint-Pétersbourg, vous avez vraiment l'impression d'errer, transi de froid, dans les rues d'une ville de l'Est. C'est que le moteur graphique a en effet été totalement revisité, permettant désormais d'afficher bien plus de polygones. Cela se voit à l'œil nu, pas besoin de bench.

De même, les modèles d'ennemis ont pris un sérieux coup de boost. *Hitman 2* proposera en effet pas moins de 80 modèles d'ennemis avec des variantes d'habillement, ce qui porte à plus de 120 les cibles potentielles... De quoi se faire plaisir en n'éclatant pas toujours la tête du même méchant. Rien qu'un coup d'œil à l'arsenal du monsieur, et on se rend compte que ce n'est pas un rigolo. On retrouve avec un plaisir non dissimulé les armes qui ont fait le succès du tueur, notamment son lacet si silencieux et tellement définitif !

En termes de gameplay, le jeu reste sensiblement identique à ce que nous proposait *Hitman* en son temps, à savoir des missions au déroulement varié, mais où, insensiblement, il est toujours question de tuer un ou des vilains. Pas, ou peu, de dialogues, ne vous attendez pas à un scénario à la *Deus Ex*.

Hitman est un tueur et agit, en tant que tel, de façon expéditive. Pas non plus de révolution, le tueur solitaire reste désespérément à pied, aucun ajout, comme de la conduite de véhicules, n'étant prévu au programme. Rien de tout cela, juste une volonté affichée de rectifier le tir et de donner enfin à *Hitman* les lettres de noblesse qu'il mérite.

UN MOTEUR GONFLE A BLOC

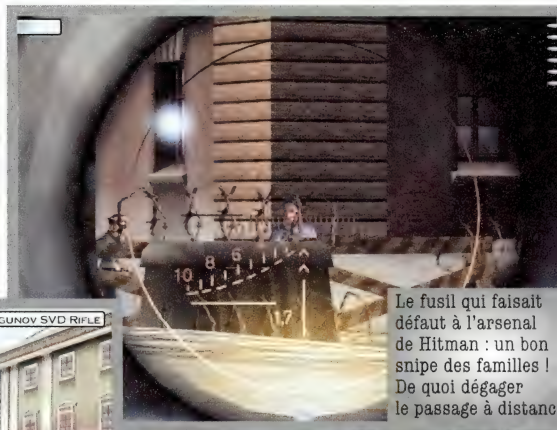
9875445943 32451

Les développeurs avaient, de prime abord, décidé de conserver l'ancien moteur graphique, mais il leur a fallu récrire énormément de codes pour, finalement, refaire la plus grande partie de celui-ci. Le résultat est splendide, malgré l'absence d'ombrages et de lumière dynamique. Coté polygones, cela se traduit par cinq fois plus de puissance à l'affichage, de quoi sensiblement améliorer les graphismes ainsi que la qualité des animations et leur réalisme.

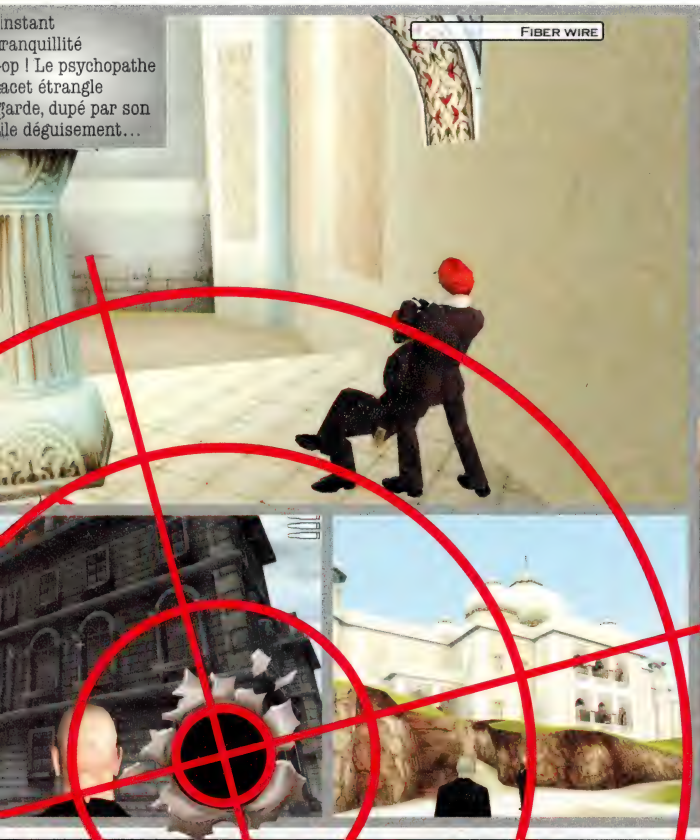
LE CHAUVE SOURIT

Principales corrections ? La possibilité de sauvegarder pendant les missions, l'ajout de nouvelles armes furtives, de gros, gros flingues arrivant à bout de blindages pourtant cossus et plein d'autres gadgets, comme le mouchoir imbibé de chloroforme. L'interface conserve son caractère original. Chaque action possible apparaît dans un menu déroulant à la moindre sollicitation, ce qui permet à l'ensemble de rester des plus fluides. Cela ressemble beaucoup aux interfaces console, dont l'ergonomie n'est plus à prouver, économie de boutons oblige.

Coté IA, si rien n'était encore implémenté dans la version qui nous a été dévoilée, on nous promet une gestion plus fine des réactions ennemies. Une grille, constituée de différents « niveaux », gérera les réactions des adversaires, accordant une importance plus grande aux déguisements.



Le fusil qui faisait défaut à l'arsenal de Hitman : un bon snipe des familles ! De quoi dégager le passage à distanc



instant
ranquillité
op ! Le psychopathe
acet étrangle
garde, dupé par son
ile déguisement...

Car *Hitman* peut toujours dépouiller ses victimes de leurs fringues, histoire de passer inaperçu. Dorénavant, suivant la distance, votre manière de vous déplacer (en courant ou en marchant, par exemple) et la façon dont vous êtes habillé, les gardes, entre autres, n'auront pas forcément le même degré de vigilance. Reste à voir ce que donne cette nouvelle méthode. Réponse prochainement, dès que nous recevrons une version plus avancée, permettant de se faire la main et de découvrir plus avant les subtilités du gameplay. On se dirige vers de plus amples possibilités stratégiques. Il n'y aura pas seulement un chemin obligatoire pour pénétrer dans un bâtiment et tuer sa cible. Gérer le temps, les rondes, épier les va-et-vient, bâtir un plan solide et, ensuite, agir tout en gérant l'imprévu, telles sont les sensations que se proposent de vous faire vivre les développeurs d'IO. Un pari osé, mais pas forcément intenable au regard du potentiel : donner aux joueurs enthousiasmés par *Hitman* premier du nom le plaisir qu'ils méritent.

LE BACCALAUREAT SERIE MEURTRE

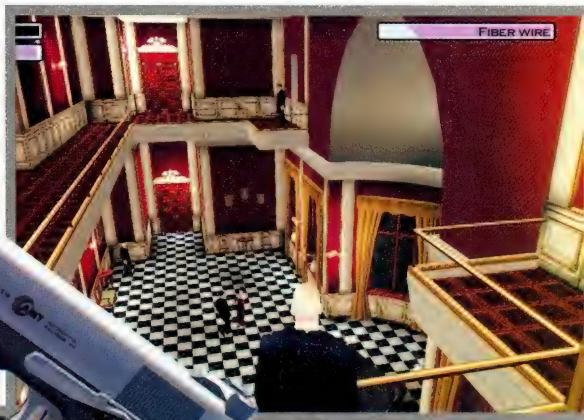
9875445943 32451

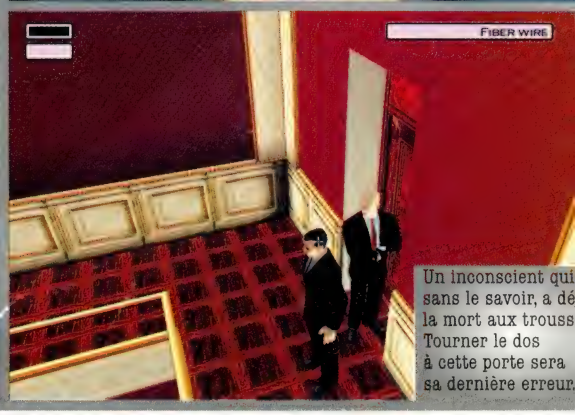
A la fin de chaque niveau, suivant la manière dont vous avez mené les débats, vous vous verrez attribuer des points. Ceux-ci viennent sanctionner votre performance de tueur. Moins vous aurez tiré de balles, plus vous aurez fait preuve d'intelligence, et plus vos informations seront précises. Vous y gagnerez aussi de nouvelles armes et divers bonus.

L'idée est de faire une suite conservant le meilleur et, surtout, l'esprit de l'original, en améliorant tout ce qui peut l'être. Les aficionados de jeux d'action/aventure ne pourront que se réjouir de l'apport de la vue à la troisième personne, bien que son impact sur le gameplay reste à évaluer.

Aucun mode multijoueur n'est, pour le moment, prévu. C'est dommage, car il aurait pu être fantastique de partir sur des missions d'assassinat en duo, tels les deux flingueurs de *Pulp Fiction,* les cheveux et la décontraction en moins. D'autant plus qu'il ne faut pas trop espérer de mod pour *Hitman 2,* tant le code s'avère spécifique et dépourvu de la moindre documentation. Bref, autant de bonnes raisons pour laisser le temps aux développeurs de peaufiner leur produit en attendant sa sortie, prévue pour mai 2002, si tout va bien.

Des mafieux enturbannés aux Russes en chapka, les modèles sont variés et soignés.





Un inconscient qui sans le savoir, a dé la mort aux trouss Tourner le dos à cette porte sera sa dernière erreur.

TESTS

La rubrique où notre objectivité et notre impartialité sont mises à rude épreuve tous les mois.

Moi, cette année...

Je vais casser du monstre, online ou pas, et je crois aussi que je vais sauver de belles princesses...

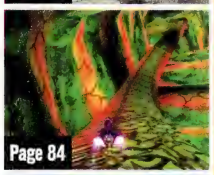
AH, OUI, il faut aussi, pour me calmer d'avoir trop fait la guerre, que j'aille flinguer à tout va des terroristes. Sinon, l'année sera moins drôle et moins riche en événements. Comment ? Ben, en jouant aux jeux vidéo, pardi !

Bon, alors, autant sacrifier d'emblée au rituel, bonne année à toutes et à tous, je vous souhaite moins d'écrans bleus, plein de belles heures de jeux et aussi la santé pour votre PC ! Mais enfin, certains vont encore arguer que nous jouons trop, beaucoup trop, et qu'il s'agit là d'une perte de temps ou encore d'une excessive perversion. Mais ne disait-on pas à l'époque de l'apparition du livre que c'était là l'instrument du diable, un objet inutile et une perte de temps ? Pourtant, lire un livre, c'est se distraire, oublier un peu le poids de la réalité, comme nous le faisons aussi derrière nos écrans. N'en déplaise aux grincheux rétrogrades et à mon banquier, le jeu vidéo est une culture. Une sous-culture, peut-être, mais une culture quand même. Pas simplement un passe-temps à peine bon pour adolescents boutonneux incapables de s'assumer socialement ! En tout cas, ici, nous n'avons pas trop eu le temps de chômer, à peine la vague de Noël encaissée, le ressac frappe avec pas moins d'une vingtaine de jeux testés. Et, surtout, le fantastique *Return to Castle Wolfenstein* ! Encore un de ces jeux qui a fait d'emblée l'unanimité au sein de la rédaction. Tout le monde est tombé sous le charme. Quelle ambiance, le moteur graphique de *Quake III* fait vraiment des merveilles. S'il n'y en avait qu'un...

RICHARD ROBIN

LES TESTS DU MOIS

Page 82


Page 84

Page 78

Page 80

Page 72

Page 76

Page 88

Aquanox 66
Casino Bicycle Games 76
Harry Potter à l'école des sorciers 86
Hitchcock Final Cut 82
Jimmy White's Cueball World 75
Megarace 3 84
Mystery of the Druids 87
L'Ombre de Zorro 82
Primitive Wars 84
Rally Trophy 78
Master Rallye 79
Rayman M 80
Real War 80
Return to Castle Wolfenstein 60
Sea Dogs 87
Soul Reaver 2 70
The Nations 72
Trade Empires 76
Versailles II : Le Testament 88
Waterloo 75
World War III Black Gold ... 74
Zax : The Alien Hunter 88

Retrouvez les tests lecteurs (page 118)

Les Sims ..... par Pilepoil
Dark Project 2 ..... par Ryley_53
Alerte rouge 2 ..... par Clems
FIFA 2002 ..... par Renaud
Red Faction ..... par Skywily
Shogun Total War ..... par Perceval
Front de l'Est ..... par Julien
Tribes 2 ..... par KrashLOrd

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

LA claque de cette fin d'année. Un jeu riche, beau et, surtout, fignolé à l'ancienne. Tuer des nazis, c'est bon pour les nerfs...
PAGE 60

AQUANOX

Ce shoot se passe au fond des océans. Enfin un jeu qui tire parti des dernières innovations des cartes vidéo 3D nouvelle génération.
PAGE 66

SOUL REAVER 2

La suite d'un des jeux d'action/aventure les plus marquants de ces dernières années. Un titre angoissant et terriblement efficace.
PAGE 70

SYSTEME DE NOTATION

0-15 %
En dessous de tout, les concepteurs de cette chose auraient mieux fait de rester au lit ou de se lancer dans un autre métier, quelque chose de moins artistique en tout cas. Ne dépensez pas vos sous bêtement.

16-29 %
Hélas, certains titres sont indignes de l'appellation « jeu ». Laids, fades, complètement dépassés, ils vous feront regretter d'avoir dépensé le moindre centime pour eux. C'est ici qu'ils terminent leur carrière.

30-49 %
De grosses lacunes au niveau du concept ou de la réalisation. Un faux pas qui ne pardonne pas. Il existe, dans cette catégorie, de bien meilleurs titres qui retiendront votre attention beaucoup plus longtemps...

50-74 %
Le jeu paraissait prometteur, l'idée judicieuse et, globalement, l'intention semblait bonne, mais, quelque part, l'alchimie ne s'est pas faite complètement. Ah, ce sacré petit grain de sable qui bloque toute la mécanique...

75-89 %
Des jeux qui bénéficient d'un traitement sérieux sans être forcément incontournables. Pour les fans du genre, ils restent néanmoins un choix plus qu'honorable sur lequel il faut se pencher.

90 % et plus !
Les heureux élus sur lesquels la rédac a vraiment craqué. Particulièrement novateurs ou extrêmement bien réalisés, ils font référence dans leur genre. La place est très coûteuse...

SELECTION DU MOIS
Pas forcément des jeux ayant obtenu les meilleures notes, mais plutôt un coup de cœur de certaines personnes de la rédac dans leur genre favori.

JEU DU MOIS
Pendant tout le mois, ils se battent, ils s'étripent, ils s'égorgent et ils s'entretuent. Mais, à la fin, il ne peut en rester qu'un ! Le jeu du mois, c'est un peu le *Highlander* de *PC Jeux*...

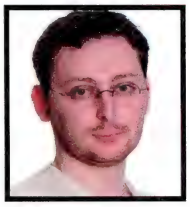
L'EQUIPE DES TESTEURS

CYRIL DUPONT
Spécialités : RPG, stratégie temps réel

Ce mois-ci : Cyd n'a pas eu grand-chose à se mettre sous la dent. Du coup, il s'est mis à massacrer tout ce qui bouge dans *Return to Castle Wolfenstein*. Et dire qu'en plus il a mis moins de sept heures à finir le machin !

DAVID NAMIAS
Spécialités : stratégie, simulateurs

Ce mois-ci : Dave n'a pu profiter de la neige malgré un voyage en Autriche. Difficile, pourtant, de rester concentré sur une présentation de jeux lorsqu'on a en face de soi les pistes de la région de Salzbourg...



JULIEN VAN DE STEENE
Spécialités : course, Doom-like, stratégie

Ce mois-ci : Fin de la période d'acclimatation, maintenant, il faut bosser, prouver qu'on assure ! Au fait, Julien, c'est quand que tu changes de carte vidéo, qu'on te colle une bonne raclée en réseau à *AvP* ou *RTCW* ?

RICHARD ROBIN
Spécialités : stratégie, Doom-like, RPG

Ce mois-ci : Comme tout le monde, le Fako a cassé son quota de nazis. Tout en pestant de ne pouvoir rallonger les jours, histoire de continuer à faire un level par soir à *Anarchy Online*. Reste calme, mon cochon...

AYMERIC LALEE
Spécialités : sport, arcade

Ce mois-ci : Un peu plus, on le retrouvait noyé ! Aymeric est resté plongé dans l'univers d'*Aquanox*. On peut dire qu'il aura bu la coupe jusqu'à la lie. Mais à l'entendre, c'était plus par plaisir que par sens du devoir.

REYDA SEDIKKI
Spécialités : aventure, sport

Ce mois-ci : Reyda a cassé un tas de bagnoles dans divers jeux de rallye. Heureusement que ça reste du virtuel, sinon ç'aurait mal tourné. Reyda, c'est quand que tu pars faire le Paris-Dakar avec Johnny comme co-pilote ?

J.-F. MARIOTTI
Spécialités : JDR, stratégie

Ce mois-ci : Il a eu la chance de jouer à *Return to Castle Wolfenstein* avant tout le monde. Rien qu'à son teint blafard, on a su que le jeu était très bon. Ça va, ils sont tous morts, tu peux dormir tranquille, maintenant !

GENRE : DOOM-LIKE

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Il est des lieux lourds d'un passé maudit. Il est des jeux riches d'une longue tradition... Tel est le château Wolfenstein !

Le château Wolfenstein a bien changé depuis votre dernière visite.

Le jeu est truffé de pièces secrètes et de reliques à découvrir.

JEU DU MOIS PCJEUX JANVIER 2002

TOUT CASSER ?

S'il est possible, dans *Return to Castle Wolfenstein*, de secouer quelques chaises et de briser divers éléments, on ne peut néanmoins pas tout casser. D'ailleurs, les objets destructibles sont indiqués par une icône particulière. C'est le cas, par exemple, de tous les symboles nazis, que l'on peut allègrement réduire en morceaux. C'est gratuit, mais ça fait toujours plaisir...
Un regret, tout de même : à l'exception de quelques projecteurs, il est impossible de détruire les sources de lumière, ce qui s'avère parfois une limitation dans un jeu par ailleurs fort libre. Dommage...

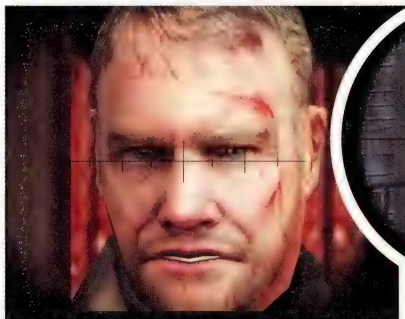
POUR les plus jeunes d'entre vous, *Wolfenstein* ne résonne guère plus que comme une onomatopée agressive à l'oreille. Mais, pour les plus anciens, il s'agit d'un chant de guerre, d'une ode au fun et au massacre !

Fun et massacre ? On en voit déjà tendre l'oreille à l'évocation de cette combinaison ambiguë. En ces temps frileux, un jeu tel que *Return to Castle Wolfenstein* a bien des chances de réveiller les censeurs, comme le fit d'ailleurs son ancêtre en son temps. Vous pensez bien : un shoot 3D qui, non content d'en rajouter dans la violence, utilise également le contexte de la Seconde Guerre mondiale et l'iconographie nazie comme décor ! Sauf qu'ici on ne joue jamais qu'un brave GI allié, la crème des héros de guerre, B. J. Blazcowicz, fumeur de cigares et flingueur de *bad guys* devant l'éternel.

Quant aux nazis en question, ils évoquent finalement bien plus des caricatures issues des *pulps* américains et autres *serials* que les bouchers véritables qui ont plombé l'histoire du XXe siècle. En bref, on est bien plus près des *Aventuriers de l'arche perdue* que de *La Liste de Schindler*. Alors, la morale est sauve ?

Oui, puisque les rares personnages historiques cités, comme Himmler, le sont dans un contexte totalement délirant : celui de la Division SS du Paranormal, une entité marginale dans la bureaucratie nazie chargée d'étudier diverses voies occultes, sans compter quelques

Ce panneau est tout à fait le genre de choses qu'on peut détruire d'une rafale.



Admirez les traits de ce visage en gros plan : impressionnant !

expériences scientifiques farfelues. Un excellent prétexte pour offrir des situations et des ennemis plus variés que le simple contexte de guerre. Car dans *Wolfenstein*, on ne tue pas que du SS, on extermine aussi des zombies, tout comme on carbonise du mutant à tour de bras !

B. J. SUR TOUS LES FRONTS

Si les premiers opus de la série *Wolfenstein* étaient gentiment programmés en 2D, c'est avec l'explosion de *Wolfenstein 3D* que le titre est entré dans les mémoires. Eh bien, oui : le premier Doom-like ne s'appelait pas *Doom* ! Déjà, on y ratissait les couloirs du funèbre château en exterminant des hordes de nazis élevés à la choucroute à l'ombre de svastikas agressifs. Du pur concentré d'action et de provocation, mais la recette fonctionnait en diable. Mieux : elle a créé un genre.

Toute la difficulté pour ce *Retour au Château* était de proposer un challenge dans la lignée du digne ancêtre, tout en garantissant un produit à la hauteur des standards actuels. Il suffit de quelques

Vétéran

missions effectuées dans la campagne solo de ce nouveau jeu pour conclure au succès des deux objectifs. D'une part, *Wolfenstein* est toujours aussi jouissif,

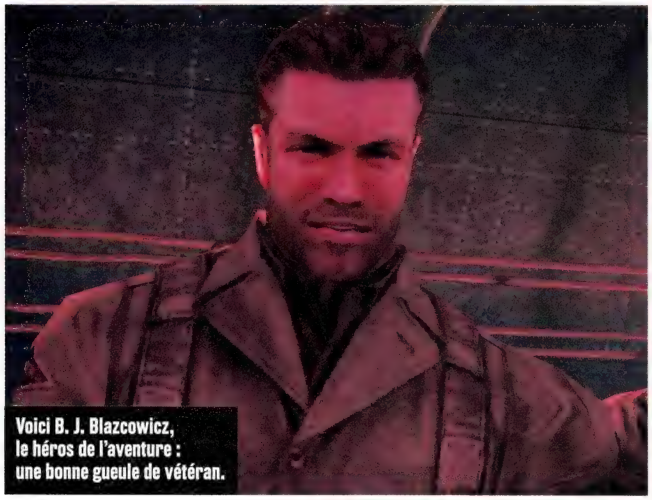
A chaque lieu correspond une manière de jouer

d'autant plus que le jeu commence sur les lieux même du premier épisode et qu'il s'y achève. Mais, d'autre part, les développeurs ont glissé une tripotée de missions qui exploitent à peu près toutes les situations du genre, tant en matière d'ambiance surnaturelle que de contexte de guerre. On passe donc du château à des villages allemands, des bases militaires, des décors naturels bucoliques ou glacés, des villes dévastées, des ruines hantées, des laboratoires high-tech. . .

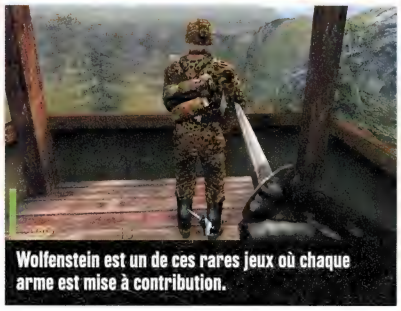
Wolfenstein propose une diversité d'ambiances rare, et ce n'est pas le moindre de ses atouts. Non seulement les lieux sont variés, mais ils sont dotés d'une vie propre. Les maisons sont habitées par des civils ou occupées par des militaires au repos. Çà et là, on entend des conversations futiles ou riches de sens dans un doublage français très bien réalisé, sans compter les situations scriptées qui se déclenchent à votre arrivée :

LA FACE MULTI DE WOLFENSTEIN

Si vous trouvez l'aventure solo trop courte, jetez donc un œil au mode réseau : à lui seul il justifie l'achat du soft. Certes, les plus grincheux pourront arguer qu'il ne s'agit que de Teamplay, voire d'une variante du vénérable Team Fortress, et rager du manque de modes de jeu. C'est vrai, mais pour une fois que des maps multijoueurs sont pensées pour une utilisation intelligente en équipe, on ne va pas s'en plaindre. A première vue, toutes sont optimisées pour offrir un maximum d'opportunités tactiques, même si, par ailleurs, les graphismes semblent moins impressionnants que ceux du solo.
De toute façon, on vous en dit plus dès le mois prochain, après avoir éclusé quelques dizaines d'heures toutes ces zones de guerre !



Voici B. J. Blazcowicz, le héros de l'aventure : une bonne gueule de vétéran.



Wolfenstein est un de ces rares jeux où chaque arme est mise à contribution.

l'intervention de renforts, le tour de ronde d'un soldat, le parachutage d'unités d'élite à votre recherche...

Certes, l'aventure solo de *Return to Castle Wolfenstein* est courte, très courte : une dizaine d'heures à peine suffira à un joueur moyen pour en venir à bout. Le syndrome *Max Payne* aurait-il fait une nouvelle victime ?

Oui et non... Car, au cours de cette dizaine d'heures, vous aurez à parcourir vingt-six niveaux, au cours de sept grandes missions différentes et autant de contextes ludiques. A chaque lieu correspond ici un challenge, une manière de jouer et d'appréhender le genre. ID Software, les géniteurs de softs aussi bourrins que *Doom* et *Quake*, ont visiblement compris les vertus de la subtilité, puisque leur nouveau jeu ne propose pas seulement des situations lourdes de plomb, mais également moult occasions de se frotter aux joies de la furtivité. Oui, de la furtivité, comme dans un *Dark Project* ou, d'une manière plus *light*, dans un *No one lives forever*, un titre dont *Wolfenstein* s'inspire souvent, notamment dans le thème de l'intrusion et la gestion des alarmes.

C'est d'ailleurs une constante : ici, chaque bon moment – et il y en a une tripotée – s'avère une référence plus ou moins avouée à un jeu antérieur, à commencer par les propres productions ID Software.

Rien d'original, donc, mais une telle compilation de bonnes choses aboutit tout de même à une absence d'ennui et de répétition rarement atteinte dans un jeu.

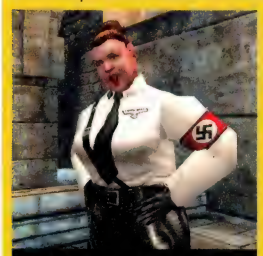
Dix heures, soit, mais pas une seule seconde de remplissage. Chaque niveau est un véritable régal de complexité, souvent riche de plusieurs chemins différents, plus ou moins discrets ou plus ou moins Gros-Bills. Lorsqu'on vous impose un comportement, il ne s'agit nullement d'une contrainte, mais plutôt d'une vertu narrative et d'un surcroît d'ambiance : ici, vous devrez pénétrer dans une base sans vous faire repérer de près ou de loin ; là, vous affronterez tel boss de fin de niveau dans une arène qui devrait vous rappeler les bons vieux *Doom* et les joies de la violence pure et jubilatoire. Du pur concentré de plaisir, on vous dit !

TACTIQUES DE GUERRE

Si la qualité de *Wolfenstein* tient beaucoup à sa variété ludique, elle ne serait pas grand-chose sans une Intelligence artificielle de qualité. Imaginez des situations formidables d'ambiance, mais minées par des ennemis au comportement digne de lémuriens... C'est le cas de nombreux jeux, à tel point que l'on est agréablement surpris par le comportement des bots de *Wolfenstein*. Même en niveau facile, ils ne risquent que rarement leur vie et, pour peu que vous fassiez irruption l'arme au poing et avec l'intention de défourailler, ils préféreront,

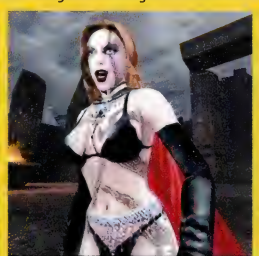
ILS N'AURONT PAS DE PROCES...

Les conspirateurs nazis du château Wolfenstein composent une sacrée galerie de gueules d'amour !

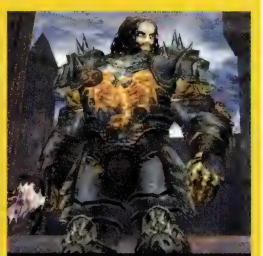


Balafrée et tout en rondeurs : cette beauté est à la tête de la Division Paranormale SS.

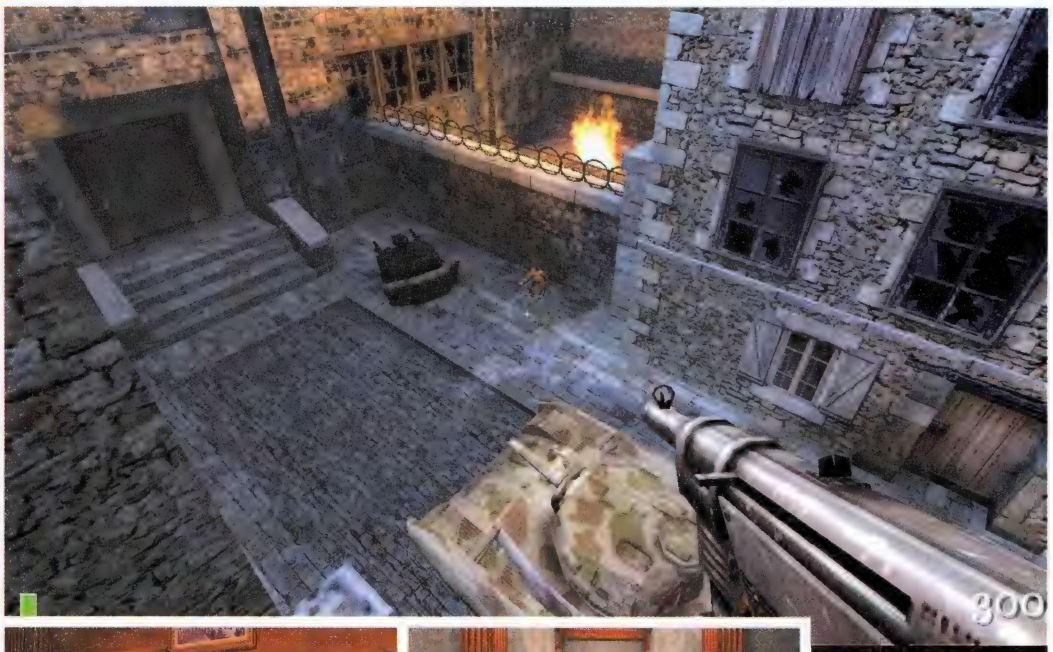
Une bonne tête de mort pour le responsable du projet « super-soldat ».



Plutôt bien roulée, non ? Mais avec une lueur de folie inquiétante dans le regard...



Celui-là, il ne fallait pas l'inviter ! A vous de faire avec, maintenant.



La variété des missions est étonnante : ici, il faut protéger l'avancée de ce char.

dans un premier temps, rejoindre l'abri le plus proche avant, peut-être, de chercher un angle pour répliquer. Bref, ils se comportent comme un joueur doté d'une intelligence correcte et d'un instinct de survie élémentaire.

Pourtant, ce n'est pas le cas de tous les joueurs, et encore moins de tous les bots ! Du coup, le jeu devient nettement plus difficile : il ne s'agit plus de foncer droit devant, mais de pratiquer régulièrement les règles de la guérilla, avec force replis et autres salves de plomb lancées en aveugle.

Même chose pour les grenades, qui disposent d'un décompte de quelques secondes avant d'exploser : lancez-les trop tôt et vos adversaires n'attendront pas de sauter dessus, ils prendront très vite la poudre d'escampette. Lancez-les trop tard, et c'en sera fini de B. J. Blazcowicz. . .

Fait trop rare dans un Doom-like, les bots sont également capables de vous suivre en empruntant des échelles, et vous ne serez jamais à l'abri, même sur le toit le plus inaccessible. Certaines unités spéciales sont encore plus coriaces, comme ces bimbos vêtues de cuir et capables d'esquiver vos tirs en roulant sur le sol, avant de répliquer avec une efficacité surprenante. Quant aux adversaires surnaturels, ils représentent des challenges très différents : loin de chercher à éviter vos tirs, ils disposent de leurs propres défenses et tactiques, qu'il vous faudra apprendre à décrypter si vous souhaitez survivre longtemps dans les profondeurs du château Wolfenstein.

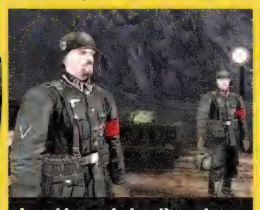
Chaque lieu porte sa patte graphique

Si ce *Retour au château Wolfenstein* tient ses promesses ludiques, il n'est pas avare non plus de qualités graphiques. En toute logique, ID Software a décidé de proposer le moteur de *Quake III* aux deux studios responsables des parties solo et réseau. On connaît déjà la finesse et l'efficacité de ce moteur, et force est de reconnaître que deux ans après sa sortie, il a conservé tout son punch, en partie grâce à une optimisation étonnante.

Les textures sont d'une grande finesse, les couleurs sont superbes, les lumières dynamiques sont un peu trop rares mais toujours chargées de menace et les personnages, ennemis, alliés ou civils, sont étonnants de détails. Mention spéciale pour les uniformes d'un réalisme tel qu'ils parviennent à eux seuls à donner vie aux bots qui les portent. Chaque lieu porte une patte graphique

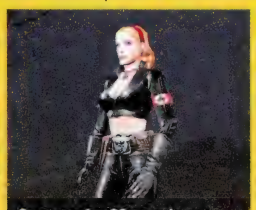
VIANDE FROIDE OU TRIPES ?

Quels qu'ils soient, les ennemis de Wolfenstein vous réservent bien des surprises et des ruses.



Le soldat nazi, deuxième classe ou officier, demeure votre adversaire le plus courant.

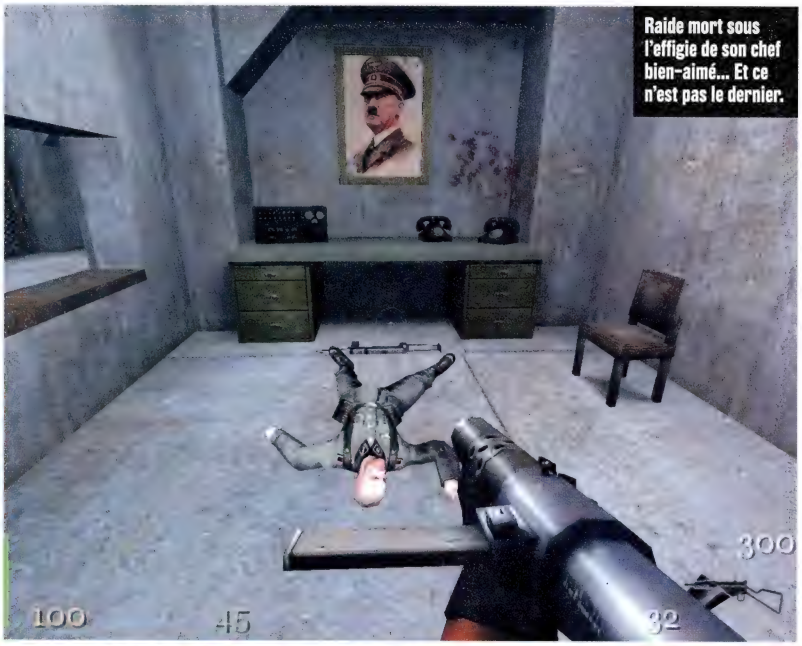
Les catacombes du château grouillent de créatures surnaturelles.



Ces poupées SS en cuir sont aussi dangereuses que bien gaulées.

Les super-soldats, car il y en a plusieurs, risquent de vous donner des sueurs froides.

Le jeu n'est pas avare en détails gore, surtout dès que le surnaturel se déchaîne.


Raide mort sous l'effigie de son chef bien-aimé... Et ce n'est pas le dernier.

Wolfenstein n'est pas qu'un jeu violent, il est aussi parfois sexy !

EN BREF

Return to... est
- un sommet du Doom-like
- aussi intéressant en réseau qu'en solo
- un produit carré

Return to... n'est pas
- réellement novateur
- composé de niveaux linéaires
- avare en décors, armes et ennemis

Dans Wolfenstein, les ennemis n'hésitent pas à monter à l'échelle pour vous atteindre !

particulière, et il est clair qu'à chaque fois les designers ont tenu à insister sur une ambiance visuelle. Ainsi les couleurs sont-elles un peu passées, et même les inévitables séries d'entrepôts militaires semblent plus réussies qu'à l'ordinaire. Bref, c'est un quasi-sans-faute, à une exception près : les extérieurs, qui paraissent moins fins et moins réussis que les autres décors. La faute en revenant au moteur de *Quake III*, qui avoue là une de ses seules faiblesses. Mais on lui pardonnera ce faux pas, tant il tourne bien par ailleurs, avec une parfaite fluidité jusque dans des résolutions assez hautes. Précisons qu'une bonne carte graphique demeure nécessaire, la technologie d'ID étant plus tributaire de l'accélération 3D que de votre processeur central.

L'ACHEVEMENT D'UN GENRE

Mais même s'il s'agit bien d'un titre formidable, tant il est efficace, il possède néanmoins quelques limites qui l'empêchent d'entrer la tête haute au panthéon des chefs-d'œuvre microludiques.

En effet, comme nous l'avons souligné, *Wolfenstein* possède les défauts de ses qualités : à force de reprendre les bonnes idées de ses prédécesseurs, il en oublie un peu d'acquérir une âme propre et ne parvient pas à surprendre et moins encore à innover.

Certes, on ne s'y ennuie jamais, on jubile souvent, mais, pour autant, on a rarement l'occasion d'éprouver le grand frisson qui fait les jeux majeurs. La faute, peut-être, à un scénario un brin convenu, trop sérieux et qui manque de folie, malgré ses postulats provocateurs et ses références au cinéma et à la littérature de genre. Si les scènes cinématiques avaient été un peu plus enlevées, si le personnage était mieux campé, si un peu d'humour avait été introduit dans les péripéties, le joueur aurait pu éprouver plus d'intérêt pour cette histoire. En l'état, on se fiche comme d'une guigne de cette conspiration nazie, même si on prend plaisir comme jamais à massacrer les ennemis et même si on profite pleinement de chaque instant de jeu.

Alors, est-ce du chipotage de testeur ? Oui, car l'achat de *Wolfenstein* s'impose de toute façon pour quiconque craque pour les Doom-like. Mais il s'agit aussi de souligner le statut très particulier de ce jeu : quelque part, il représente l'aboutissement d'un genre, mais aussi son achèvement, le point au-delà duquel il sera difficile de faire mieux sans innover réellement, sans inventer de nouveaux concepts. La relève passera-t-elle par ID Software ? Attendons la sortie de *Doom III* pour en juger !

JEAN-FRANÇOIS MARIOTTI

■ Editeur **Activision** ■ Développeur **Gray Matter/Nerve** ■ Configuration minimale **CPU 400 MHz, 128 Mo de Ram** ■ Configuration recommandée **CPU 1,2 GHz, 256 Mo de Ram** ■ Mode réseau **local, Internet** ■ Nombre de joueurs **1 à 40** ■ Version française **oui** ■ Site **www.activision.com/games/wolfenstein** ■ Prix **56 € / 370 F**

VERDICT

Wolfenstein décoiffe sacrément ! Une réussite dans l'efficacité et la richesse ludique.

92 %

DANS LE MEME GENRE...

Project IGI (Eidos)
PCJ 29, 83 %
La dure vie du soldat solitaire...

Soldier of Fortune (Activision)
PCJ 31, 90 %
Autant d'encre que de sang ont coulé !

GORASUL
CERTAINES HISTOIRES NE SE RACONTENT PAS...
ELLES SE VIVENT !
DÉBUT DES NUITS BLANCHES LE 6 FÉVRIER
PC CD-ROM
GORASUL
THE LEGACY OF THE DRAGON
JoWooD Productions
NOBILIS
WWW.GORASUL.COM
©2001 JOWOOD JOWOOD and the JOWOOD logo are registered trademarks of JOWOOD Productions. Nobilis and the Nobilis logo are registered trademarks of NOBILIS S.A.. All other trademarks are the property of their respective owners.

GENRE : SHOOT

AQUANOX

Plongez dans les profondeurs d'*Aquanox* pour profiter d'un trip ludique au cours duquel il sera difficile de reprendre votre souffle.

La réverbération de la lumière passant à travers l'eau sur les fonds marins est splendide.

Les tourelles doivent être détruites pour poursuivre la mission.

Nos vaisseaux aquatiques passent en super-vitesse pour atteindre les lieux éloignés.

SI TOUS les jeux pouvaient proposer autant qu'*Aquanox*, notre boulot serait un sacerdoce. Chaque minute passée aux commandes des bolides sous-marins de ce jeu restera à jamais gravée dans nos mémoires. Ça reste de l'arcade, mais ça déménage !

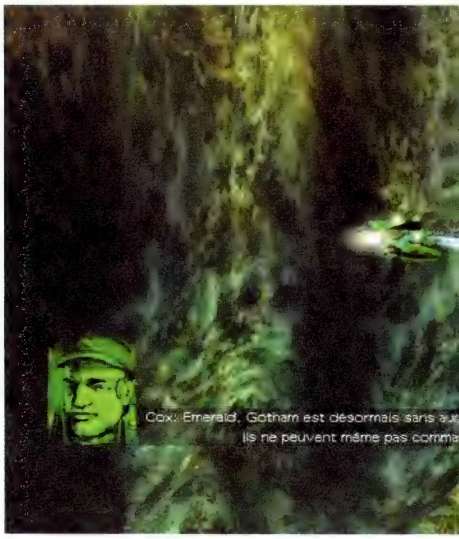
Dire que la plupart d'entre nous préfèrent rester à la surface de la terre pour leurs vacances, alors que les fonds marins proposent tant de merveilles ! Avec mille cinq cents mètres de fond, dans *Aquanox*, on vous garantit en tout cas un sacré voyage sous les mers !

Premier choc, les profondeurs abyssales sont criantes de réalisme, cela rappelle presque les émissions du défunt J.-Y. Cousteau de notre enfance. On se balade dans des paysages d'une beauté hallucinante, présentant des bulles par milliers en permanence à l'écran, de la faune, de la flore et des terres dévastées par le magma sous-marin. Bref, on a rapidement le souffle coupé sous ces eaux tant le rendu est magnifique. D'autant que les effets de lumières ou de transparences qui pénètrent le sombre environnement dans lequel vous évoluez ne cessent d'impressionner.

20 000 LIEUES SOUS LES MERS

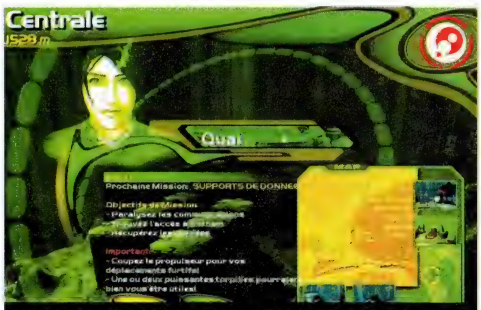
Autant vous prévenir tout de suite, les éloges ne font que commencer. Parce qu'en plus vous trouvez aussi dans *Aquanox* de nombreuses villes superbement modélisées, peuplées par ce qui reste de l'humanité. Mieux encore, de splendides vaisseaux aux mouvements souples effectuent de superbes ballets autour des différentes stations. L'architecture et la taille de ces bâtiments forcent le respect, et on se sent tout petit lorsqu'il s'agit de prendre en chasse un adversaire dans ces labyrinthiques couloirs. Enfin, les explosions – au rendu tellement réaliste – finissent de sidérer le joueur ! La contrepartie évidente d'une telle richesse graphique est de disposer d'une bonne grosse machine avec une carte vidéo comme la GeForce 3 pour arriver à faire tourner tout ça à fond. Mais, en tout cas, le jeu en vaut la chandelle...

Pourquoi les humains se sont réfugiés sous les océans ? Parce qu'une guerre nucléaire a ravagé la planète à la fin du XXIe siècle, la rendant impropre à la vie. On a vu pousser comme des



TRIPANT !

Vous l'aurez compris, *Aquanox* est un jeu à ne pas rater pour les aficionados de shoots en 3D. Les séquences de dog fights sont dantesques et surpassent tout ce qui se fait de mieux dans le genre. Mais le titre propose aussi un monde cohérent et une aventure subtile à l'intrigue bien ficelée qui se dévoile petit à petit. Franchement, pourquoi s'embêter à aller traîner dans l'espace quand il reste tant d'océans à explorer !

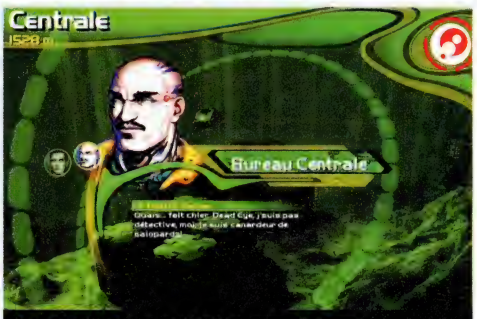


Un briefing vous donne les éléments clés et les objectifs des missions.

Vos compagnons mettent la main à la patte pendant les combats. Un soutien agréable.

Les vaisseaux de Van Der Wall se montrent agressifs et, surtout, très résistants !

Les torpilles sont très efficaces contre les gros porteurs ennemis. Ne l'oubliez pas.



Les scénaristes se sont lâchés dans les dialogues. Ça ajoute au charme des personnages.

champignons diverses stations sous-marines dans les profondeurs. Mais tout n'est pas rose car la vie nécessite de l'air. La recherche d'un substitut est ainsi la priorité numéro un des multinationales commerciales, qui jouissent d'une mainmise sur l'ensemble de la vie économique d'Aqua.

Immersion

Vous incarnez Dead Eyes Flint, un chasseur de primes au pseudonyme un peu ridicule, certes, mais également un forban à la recherche permanente de crédits. Pour cela, notre héros effectue des missions pour le compte de sociétés et de personnages influents. Ces nombreux protagonistes sont présentés sous la forme d'excellentes petites caricatures, dont les dialogues et les voix s'avèrent pour la plupart très convaincants. Les intervenants ne manquent pas d'humour et leur vocabulaire est fréquemment des plus châtiés, mais, plus que tout, ils sont crédibles. Il est d'ailleurs étonnant d'adhérer à ce monde par une interface si simple, sans 3D ni fioritures cinématographiques. Et même si vous ne décidez en rien de l'ordre des missions, tout étant assez linéaire, un monde cohérent et attractif vous attend. C'est par conséquent sous la forme de petits dialogues et de caricatures que vous découvrez chaque mission. Mais, surtout, c'est là que vous gagnez vos crédits, à la suite des succès remportés au cours des missions.

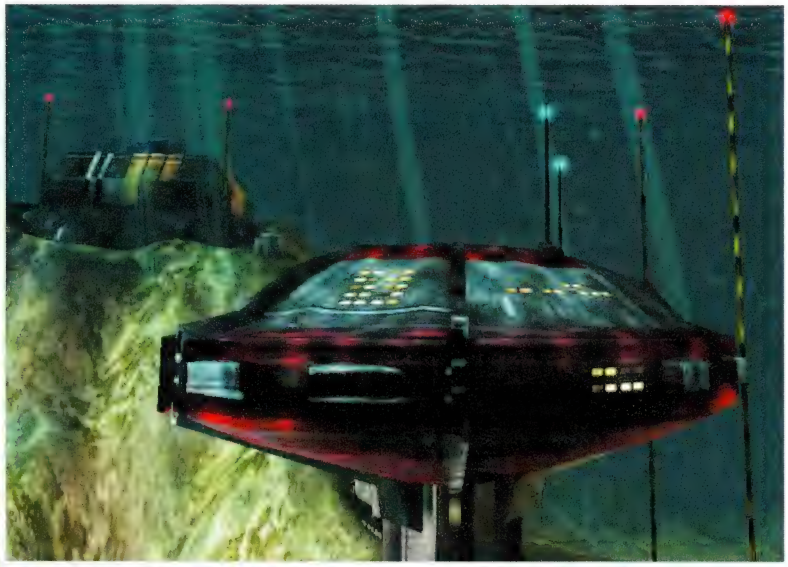
Le monde du silence perd toute sa quiétude

Libre à vous d'investir ensuite vos deniers dans de nouveaux vaisseaux de combat – une dizaine au total – ou encore de nouvelles armes. L'arsenal a du répondant, d'autant que l'on peut booster les capacités d'un même vaisseau grâce à des appareils spéciaux. Une fois vos emplettes terminées, vous pouvez sortir de la station et attaquer la partie arcade du jeu.

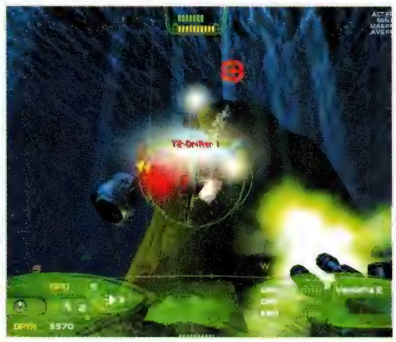
UNE AVENTURE LINEAIRE...

On s'attendait à pouvoir se balader d'une station sous-marine à l'autre pour profiter des diverses propositions des protagonistes du jeu. Notamment en ce qui concerne le commerce. *Aquanox* vous propose une aventure trépidante mais linéaire. Vous ne faites que suivre son déroulement sans pouvoir intervenir. Un peu comme dans une bonne BD. De plus, la gestion de l'arsenal, donc des crédits, se révèle des plus basiques et les nouveaux équipements n'apparaissent chez le commerçant que lorsque vous terminez une mission. C'est bon, mais ç'aurait pu être encore meilleur. . .

Les bombardiers Bionts se déplacent très vite malgré leur taille. Difficile de les cibler.



L'argent reste le nerf de la guerre, choisissez bien vos missions.



EN BREF

Aquanox est
- splendide
- prenant
- rythmé

Aquanox n'est pas
- une révolution
- lassant
- si facile

PLUS ON EST DE FOUS...

En multijoueur, vous n'allez pas vous ennuyer ! Le rendu graphique est tout aussi impressionnant et les modes de jeu sont variés. On trouve du Deathmatch et du Capture the Flag. Comme dans un *Quake*, vous récupérez divers armements et armures qui permettent de mener à bien les combats. Le plus fort reste, au regard de la réalisation du jeu, que l'action ne ralentit presque jamais si vous avez une bonne connexion. Que demande le peuple ?

Si votre submersible n'autorise pas de prouesses au début de l'aventure, vos crédits vous permettront d'acquérir au plus vite de nouveaux appareils, bien plus maniables. Pour être honnête, *Aquanox* se résume à du shoot sous-marin.

DU SHOOT 3D DEJANTE !

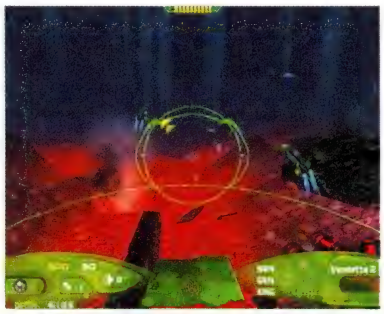
Mais quelle claque ! Outre la réalisation, c'est essentiellement la facilité avec laquelle on prend en main les engins qui surprend. Il vous suffit de vous orienter avec la souris pour ensuite mettre les gaz et vous déplacer grâce aux touches du clavier. Vous changez d'armes, tirez et zoomez avec les boutons de la souris. C'est tout ! Avec un gameplay si simple, *Aquanox* parvient cependant à offrir des sensations uniques.

Les déplacements souples et l'inertie de vos appareils sous les eaux rajoutent à l'immersion. Heureusement, vos submersibles sont vifs après quelques modifications, car, qu'il s'agisse des Bionts (une race extraterrestre), des pirates ou bien des vaisseaux appartenant aux conglomérats des sociétés, vos ennemis ne manquent pas d'armement lourd et profitent d'une IA redoutable. Et si les dog fights composent l'essentiel de l'action dans ce titre, ils sont rendus vraiment intéressants par la qualité de l'IA. En effet, il vous arrive sou-

Mieux que la piscine, le carton sous-marin !

vent de subir des attaques de toutes parts, alors que vous croyez n'avoir qu'un seul ennemi. De même, vos adversaires se couvrent mutuellement lorsque vous les prenez en chasse. Leurs vaisseaux sont parfois en surnombre et il est préférable de s'assurer l'appui de vos alliés pour vous en sortir. Ceux-ci, gérés par la machine, ne manquent pas de répondant et détruisent les vaisseaux adverses tout aussi bien que Flint. Il est toujours plaisant de voir des torpilles s'écraser sur la coque d'un ennemi situé derrière vous, alors que vous tentez de forcer un passage rempli de tourelles hostiles...

AYMERIC LALLEE



■ Editeur **Fishtank Interactive** ■ Développeur **Massive Development** ■ Configuration minimale **CPU 500 MHz, 128 Mo de Ram** ■ Configuration recommandée **CPU 1,3 GHz, 128 Mo de Ram** ■ Mode réseau **local, Internet** ■ Nombre de joueurs **1 à 8** ■ Version française **oui** ■ Site **www.aquanox.de** ■ Prix **env. 53 €/350 F**

DANS LE MEME GENRE...

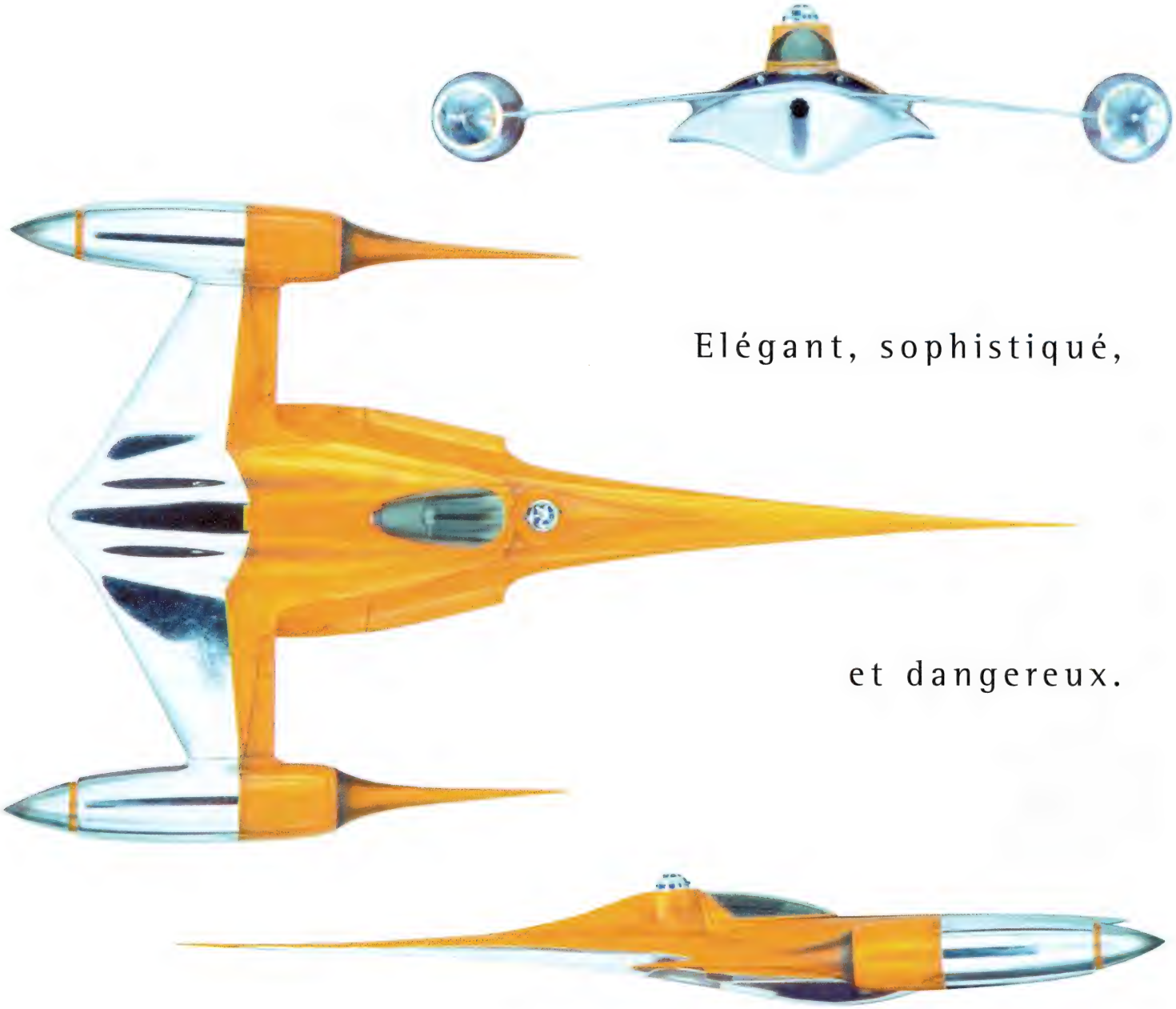
Freespace 2 (Interplay)
PCJ 26, 94 %
Du flingage dans l'espace.

Crimson Skies (Microsoft)
PCJ 37, 92 %
Une excellente ambiance.

VERDICT

Une fois la claque graphique passée, sa profondeur vous tiendra en haleine.

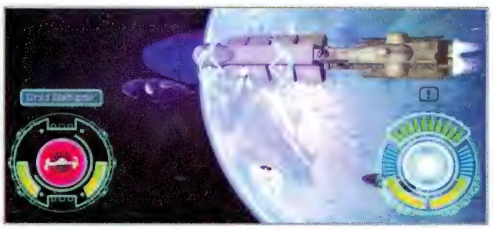
85 %



Elégant, sophistiqué,

et dangereux.

STAR WARS™ STARFIGHTER™



Réacteurs surcomprimés. Graphismes époustouflants. Combats galactiques effrénés.
Trois appareils clé en main. Immersion totale dans le cockpit. Idéal pour tenir la Fédération du Commerce en échec.

PC CD ROM

Plan de vol disponible à l'adresse: http://starfighter.ubisoft.fr/
Site Officiel *Star Wars* www.starwars.com

© 2002 LucasArts Entertainment Company LLC. © 2002 Lucasfilm Ltd & TM. Tous droits reservés. Utilisation soumise à autorisation. LucasArts et le logo LucasArts sont des marques de Lucasfilm Ltd

LUCAS Arts™

GENRE : ACTION/AVENTURE

SOUL REAVER 2

Raziel est de retour et il n'est franchement pas content... Mais, à vrai dire, l'a-t-il jamais été ?

Avantage du monde spirituel : on peut passer à travers les barreaux !

Voici le monde matériel...

CHAQUE homme poursuit un but. Mais quand on n'est pas tout à fait un homme, le but est féroce. Raziel, Rara pour les rares intimes, n'a pas eu la vie facile.

Tué, ressuscité, banni, maudit, manipulé, notre pauvre homme n'a pas la mort facile non plus. Sans vous dévoiler toutes les trames du scénario, sachez que Raziel n'est que l'instrument incontrôlable de ses ennemis comme de ses amis.

Si vous n'avez pas joué (longuement) au premier épisode, le scénario risque de vous paraître un peu abrupt et compliqué, car il débute directement à la fin de son prédécesseur. Profitons-en pour rassurer les fans du premier opus : *Soul Reaver 2* est à la hauteur !

BAD BOY DE L'ENFER

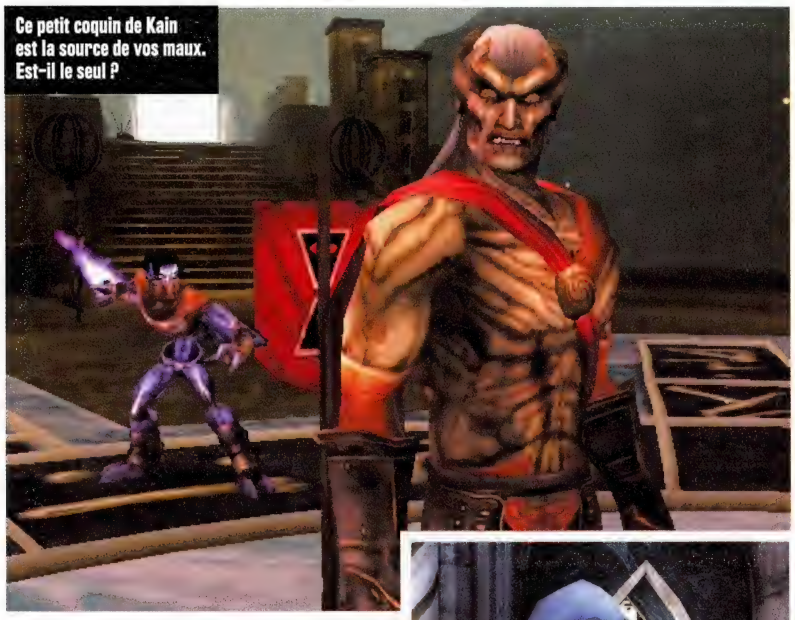
Avec son petit air de mauvais garçon (entre Spawn et le Schtroumpf grognon), Raziel n'en est pas moins le croisement malheureux entre un moine guerrier, un vampire, un démon ailé et un homme sans mâchoire inférieure, ce qui explique le foulard qu'il s'enroule autour du cou chaque matin avant de partir en croisade. Notre héros n'aura aucun scrupule à tuer, décapiter et empaler démons et humains, car il lui faut régulièrement dévorer l'âme de ses adversaires sous peine de voir son énergie diminuer.

Si cette dernière tombe à zéro, Raziel retournera dans un monde parallèle : le monde des esprits, qui ressemble au monde matériel, en légèrement déformé. Les ennemis sont inédits et nombre d'âmes errantes vous permettront de vous refaire une santé. Le passage de l'un à l'autre vous permettra également de résoudre moult énigmes retorses...

CONSOLE-TOI COMME TU PEUX

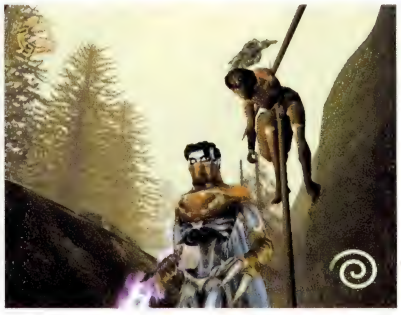
Eh oui, *Soul Reaver* est un transfuge du monde des consoles, ces drôles de boîtes en plastique avec deux boutons.

L'utilisation d'un pad est vivement conseillé si vous ne voulez pas avoir la nausée, car le contrôle clavier-souris gère fort mal la caméra. Pourtant, des jeux comme *Max Payne* ont prouvé que clavier-souris et troisième personne pouvaient parfaitement cohabiter.


Ce petit coquin de Kain est la source de vos maux. Est-il le seul ?

L'HERITAGE DE KAIN

Pour les plus jeunes d'entre vous qui ne comprennent pas pourquoi les *Soul Reaver* sont sous-titrés *Legacy of Kain*, sachez que *Blood Omen : Legacy of Kain* fut le premier épisode. Vu de dessus, ce jeu d'action/aventure était extrêmement violent (on se repaissait du sang des ennemis – soldats ou civils – au lieu de leur âme). Bien que *Soul Reaver* 1 et 2 n'aient pas grand-chose à voir avec leur prédécesseur, ils empruntent une mythologie commune. Kain, le héros du premier jeu, est le grand méchant des *Soul Reaver* !



EN BREF

Soul Reaver 2 est
- beau
- très « américain »
- classique

Soul Reaver 2 n'est pas
- une révolution
- maniable sans pad
- soûlant

Torturé

Passé ce relent de console assez frustrant, *Raziel* se laisse jouer. Les combats vous demanderont un peu de temps d'adaptation.

Pour pallier l'écueil du genre (je frappe n'importe où, mais pas sur le faciès de l'ennemi), Crystal Dyamics a inclus une touche pour faire constamment face à son adversaire. En maintenant la touche, il est aussi possible d'esquiver les coups. Car vos adversaires ne sont pas bêtes et savent également attaquer de manière efficace, éviter vos frappes ou encore gérer leur allonge.

ALONE IN THE DARK

La réalisation ne souffre d'aucun défaut majeur et est toujours aussi impressionnante. Même si notre version était limitée à une résolution de 800 par 600, les décors et les personnages se sont montrés très convaincants.

Il fait sombre dans *Soul Reaver*. Il est certain que des paysages bucoliques feraient un peu tache dans ce scénario, mais cette obscurité constante couplée à la maniabilité précédemment décrite rend le rythme de jeu peu naturel. De plus, on tâtonne beaucoup pour trouver son chemin et l'effet de lassitude s'accentue avec l'immensité des niveaux, plutôt vides.

Il y a aussi des écueils, comme le fait de ne pouvoir lâcher son arme. Cela a l'air anodin, mais lorsque certaines portes ne s'ouvrent qu'avec la Soul Reaver (l'épée greffée dans le bras du monsieur. . .), il vous faut passer dans le monde spirituel pour lâcher votre arme automatiquement avant d'aller chercher un téléporteur de retour. . . Cela casse un peu le *trip*.

Côté son, les musiques savent accompagner efficacement et discrètement le jeu, avec une mention particulière pour les mélodies, distordues et angoissantes à souhait lors de vos passages dans le monde spirituel. Les voix françaises sont plutôt convaincantes (d'ailleurs Raziel se retrouve avec les cordes vocales de Max Payne !), bien qu'un sérieux problème de synchronisation labiale se pose lors des scènes de dialogues. Si le foulard de Raziel permet de cacher ce défaut, les bouches des autres personnages pourront continuer à gesticuler quelques longues secondes dans le vide, alors que la conversation sera finie depuis belle lurette. C'est dommage. . .

Soul Reaver 2 est à la hauteur de son aîné

Malgré tout cela, *Soul Reaver* développe un univers très attachant et complexe, dont le look gothique et le ton mature raviront les joueurs quelque peu exigeants. C'est un classique, mais c'est du bon !

LAM HUA

Rien à dire, les décors sont toujours aussi beaux !

■ Editeur **Eidos** ■ Développeur **Crystal Dynamics** ■ Configuration minimale **CPU 300 MHz, 64 Mo de Ram**
■ Configuration recommandée **CPU 600 MHz, 128 Mo de Ram** ■ Mode réseau **non**
■ Nombre de joueurs **1** ■ Version française **oui** ■ Site **www.eidosinteractive.com** ■ Prix **environ 53 €/350 F**

VERDICT

Remplissant sans génie son rôle de suite, Soul Reaver 2 ravira toutefois les aficionados.

83%

DANS LE MEME GENRE...

Soul Reaver (Eidos)
PCJ 25, 90 %
Un grand classique qui a bien vieilli.

Shadowman (Acclaim)
PCJ 24, 90%
Dans le genre vaudou et adulte.

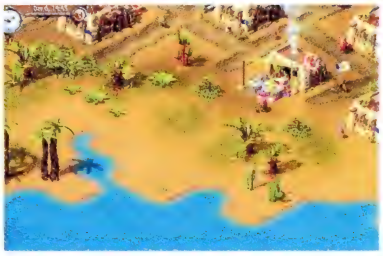
GENRE : STRATEGIE

THE NATIONS

Commander de drôles de bonshommes et régler leur vie comme du papier à musique, ça vous dit ?

Le peuple des Barbies et des Kens, tous en maillot de bain, naturellement !

Chaque mission de la campagne donne lieu à un briefing très amusant.



EN BREF

The Nations est
- graphiquement réussi
- orienté gestion
- un « Settlers-like »

The Nations n'est pas
- pour les généraux en herbe
- très rythmé
- dénué d'humour

PARACHUTE chef d'une peuplade, parmi trois différentes, à vous de diriger votre tribu vers le nirvana technologique et social. Pour cela, chacune dispose de sa propre campagne, soit trois au total.

Éradiquer les ennemis, réussir à produire différentes denrées ou à les échanger, construire des bâtiments évolués... Voici ce qu'on attend de vous dans ce jeu qui, c'est le moins qu'on puisse dire, se situe dans la lignée des *Settlers,* ces jeux de gestion en temps réel où vous n'intervenez pas au niveau des unités mais d'un village ou d'une ville, de façon plus globale.

La particularité première de *The Nations* est d'offrir une des interfaces les plus claires que l'on ait vues pour ce type de distraction. Accélérer l'horloge, passer d'un menu à l'autre pour jongler avec vos denrées et l'approvisionnement de vos divers bâtiments est un jeu d'enfant pour qui a eu la bonne idée de perdre une petite demi-heure dans le tutorial.

Graphiquement, rien n'est ici vraiment exceptionnel. Le moteur graphique permet de zoomer précisément, mais pas d'effectuer des rotations de la caméra, dommage...

Inoffensif

Vous dirigez l'avenir de votre peuple en régulant la production des denrées, en construisant des maisons et autres bâtiments. Du bien-être de vos concitoyens dépend la stabilité de votre production. C'est d'ailleurs le lien affectif avec vos administrés qui offre le plus de plaisir dans *The Nations*. Cela va jusqu'à pouvoir connaître l'ascendance de chacun de vos sbires, leur arbre généalogique étant disponible en jeu. Vous pouvez même centrer diverses fenêtres sur les activités de certains de vos bonshommes.

La partie militaire s'avère trop décevante

Du côté gestion, tout se tient plutôt bien, mais on ne peut pas en dire autant de l'aspect militaire du jeu. En effet, les combats sont un peu le parent pauvre de *The Nations* et semblent avoir été négligés. Dommage, car certains scénarios pourraient se régler bien plus rapidement si les combats étaient gérés différemment. Les unités militaires sont effectivement les seules à pouvoir être directement dirigées de votre main. Elles s'organisent autour d'un leader, que vous recrutez moyennant finance. Ce leader a dans son sillage diverses unités qui le suivent partout, en fonction de la formation que vous avez demandée. Selon l'ordre donné à votre « héros », ses acolytes obéiront, leur nombre ainsi que leur qualité dépendant du chef recruté. Simplement, vous ne pouvez avoir qu'un de ces héros à la fois sous votre contrôle dans la plupart des scénarios, et, d'un point de vue tactique, l'intérêt de l'utilisation de la force est dérisoire.

RICHARD ROBIN

■ Editeur **JoWood** ■ Développeur **JoWood** ■ Configuration minimale **CPU 350 MHz, 32 Mo de Ram**
■ Configuration recommandée **CPU 733 MHz, 128 Mo de Ram** ■ Mode réseau **local, Internet**
■ Nombre de joueurs **1 à 8** ■ Version française **oui** ■ Site **www.jowood.com** ■ Prix **environ 53 €/350 F**

VERDICT

Malgré une évidente bonne volonté et du travail, The Nations ne passionne pas.

78%

DANS LE MEME GENRE...

Settlers IV (Ubi Soft)
PCJ 43, 87 %
Pour l'honneur de votre dieu.

Culture (THQ)
PCJ 37, 78 %
Pareil, avec plein de Vikings dedans.

DISCIPLES

GOLD EDITION

La stratégie au tour par tour
a enfin un nouveau roi !

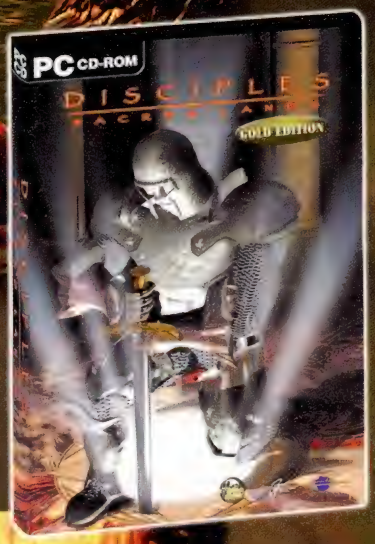
8.5/10
IGN PC
4/5 Jeu de l'année
Gameindustry.com
4/5
Adrenalin Vault
8.3/10
Gamespot

"Disciples : Sacred Lands est vraiment un monument dans le genre stratégie tour par tour."

Game Industry

"Tout simplement le meilleur jeu de stratégie/RPG que j'ai jamais vu ou eu la chance de jouer"

Gamesages.com



©2001 Strategy First. Tous droits réservés. Disciples Gold - Sacred Lands est une marque déposée de Strategy First. Tous droits réservés. Toutes les autres marques et copyrights sont les propriétés de leur propriétaires respectifs

NOBILIS

Sortie nationale le 16 Janvier 2002

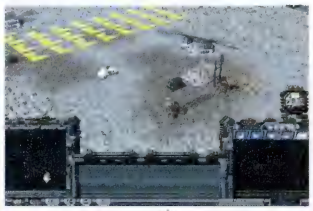
Strategy First

GENRE : STRATEGIE

WORLD WAR III BLACK GOLD

Vous avez aimé *Earth 2150*, mais vous rêviez d'un univers moins futuriste et plus en accord avec l'actualité ?

Les ingénieurs autorisent la construction de tranchées ou de murs pour vous protéger.



Les unités se mélangent et les récupérer n'est pas une mince affaire.

EN BREF

World War III est
- lent
- dans l'air du temps
- difficile

World War III n'est pas
- innovant
- beau
- indispensable

JOUER A LA GUERRE POUR DE VRAI ?

Outre des véhicules et autres armements qui existent vraiment dans nos armées, chaque faction (Irak, Russie et Etats-Unis) possède ses propres spécialités. Les Russes peuvent lancer des attaques chimiques dévastatrices. Heureusement, les deux autres belligérants ont de quoi se défendre avec des filtres à air. De même, les Irakiens sont capables de se camoufler, quel que soit le terrain.

CE JEU de stratégie en temps réel a beau sortir alors que les Etats-Unis sont en guerre, il ne restera pas dans les annales. D'autant que ce qu'il propose se révèle plutôt limité par rapport aux poids lourds du genre.

La Troisième Guerre mondiale a éclaté entre les Etats-Unis et les pays de l'OPEP (bizarrement incarnés par l'Irak). Ces derniers ayant tenté d'asservir le monde grâce à l'or noir, LE cauchemar yankee par excellence. Les gendarmes du monde se devaient de réagir, mais c'est sans compter sur les Russes, eux aussi engagés dans la course pétrolière.

Les trois factions en question pourront donc être incarnées par le joueur pour se défier dans des environnements peu variés. Le pétrole, seule ressource à exploiter, permet de gagner de l'argent et de façonner son arsenal à sa guise. Pour cela, vous disposez de quelques bâtiments servant de zones d'atterrissage à vos troupes. Leur développement se fera par l'intermédiaire d'un arbre technologique vaste et propre à chaque nation. Tout se compte en argent, et vous serez obligé d'investir des millions de dollars pour développer diverses technologies ou un nouveau type de défense. Dommage, d'ailleurs, que l'on ne puisse en développer qu'une à la fois, ce qui ralentit l'action. De plus, comme vos unités sont héliportées une par une jusqu'à votre base, on ne peut pas dire que le gameplay soit trépidant. C'est le gros point noir de ce titre : sa lenteur. Tout est long et c'est plus une question de rythme qu'autre chose, puisqu'on peut augmenter la vitesse du jeu.

Baril

Le gros point noir de ce titre : sa lenteur

Vous pouvez choisir la direction d'où viennent les hélicoptères véhiculant votre armée et ainsi éviter qu'ils tombent sous le feu ennemi. La gestion des troupes est simple et accessible, mais souffre de petits défauts comme son manque de clarté. Les unités formées par vos soins se séparent trop souvent et peinent à se réunir. Ça pose problème lorsque vous tentez des attaques massives sur des points névralgiques. D'un autre côté, la bécane utilise parfaitement ses troupes et attaque de préférence les points de ravitaillement de la base. Cela étant, quelques subtilités (vol de matos ennemi, par exemple) permettent de s'en sortir en utilisant sa jugeote. Enfin, la réalisation est simple, voire simpliste, avec des textures peu détaillées. C'est dommage, puisque toutes les troupes du jeu existent dans la réalité. Les fans de guerre contemporaine accrocheront peut-être, mais les acharnés du genre ont bien mieux à se mettre sous la dent.

AYMERIC LALLEE

■ Editeur **JoWood** ■ Développeur **Reality Pump** ■ Configuration minimale **CPU 266 MHz, 32 Mo de Ram** ■ Configuration recommandée **CPU 600 MHz, 128 Mo de Ram** ■ Mode réseau **local, Internet** ■ Nombre de joueurs **1 à 8** ■ Version française **oui** ■ Site **http://worldwar3.jowood.de** ■ Prix **environ 53 €/350 F**

DANS LE MEME GENRE...

Earth 2150 (Mattel)
PCJ 34, 89 %
De la stratégie tout en 3D.

Empereur : La Bataille pour Dune (EA)
PCJ 44, 85 %
Dans le plus pur style Westwood.

VERDICT

On attendait mieux qu'une simple réutilisation d'éléments d'Earth 2150 remis au goût du jour.

60 %

WATERLOO LA DERNIERE BATAILLE DE NAPOLEON

Deux catégories de personnes se prennent pour Napoléon Ier. Les uns sont à l'asile, les autres jouent aux wargames...

■ Editeur **Strategy First** ■ Prix **environ 54 €/350 F**

La vue d'ensemble permet de se rendre compte des forces en présence.

AU MOIS de juin 1815, Napoléon, de retour au pouvoir, jeta ses dernières forces contre une coalition regroupant les Britanniques, les Prussiens et leurs alliés. Cette bataille eut lieu à Waterloo. Ferez-vous mieux ?

Le jeu est une reproduction fidèle de la bataille. Toutes les unités y participant ont été modélisées avec soin. A vous de les déplacer et de les faire combattre sur une carte de la région. Pour chaque unité (infanterie, cavalerie ou artillerie) engagée au combat, différents paramètres entrent en compte : moral, puissance ou valeur défensive. Il vous faudra aussi veiller sur les types de formations utilisées par chaque unité pour espérer vaincre. Ainsi, vous ne devrez pas diriger votre infanterie de la même façon selon qu'elle soutient une charge de cavalerie ou défend une colline ! Le jeu est assez fidèle par rapport aux conceptions de la stratégie à l'époque napoléonienne, et l'IA est plutôt bonne à ce petit jeu.

Waterloo, morne plaine et morne jeu !

La bataille a été découpée en une trentaine de scénarios jouables par les deux camps. De la simple escarmouche aux cas hypothétiques (et si les renforts français étaient arrivés ?), il y a vraiment là de quoi cogiter ! De plus, un éditeur de scénario limité et la possibilité de jouer jusqu'à huit prolongent énormément la durée de vie de ce jeu.

Les graphismes vont de l'acceptable au carrément hideux, selon le niveau de zoom choisi. Le moteur de l'antique Gettysburg montre là son exécrable vétusté. Si les uniformes de chaque unité sont très bien reproduits, le relief, en revanche, est très difficilement perceptible. La partie sonore, quant à elle, s'en tire avec les honneurs : musiques militaires dans le ton et ordres des unités dans la langue natale.

Même si ce genre de titre ne repose pas sur ses performances techniques, il est tout de même dommage qu'une fois de plus cet aspect ait été sacrifié.

Au final, ce titre est un bon wargame à l'ancienne qui s'adresse toutefois aux spécialistes de l'époque napoléonienne et aux chevronnés du wargame. Les autres lui préféreront des titres mieux réalisés à défaut d'être plus intéressants.

GHISLAIN MASSON

VERDICT

Un wargame à l'ancienne, très prenant, mais dont la réalisation n'est pas à la hauteur.

63%

JIMMY WHITE'S CUEBALL WORLD

■ Editeur **Virgin/Interplay**
■ Prix **environ 45 €/300 F**

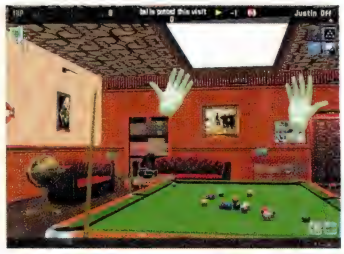
Au menu de ce jeu de billard, l'intégralité des disciplines est proposée, de la table française au jeu à l'américaine avec les principales variantes, en passant par le snooker.

Vous pouvez, bien sûr, jouer à deux, passant de la salle « sportive » au boudoir cossu d'arrière-cour de manoir. Pour débloquer les tables, il faut gagner, un principe hérité des jeux d'arcade. Divers petits jeux, comme les fléchettes et autres, viennent également agrémenter vos parties pour peu que vous gagniez quelques duels.

L'interface s'avère assez simple à manier et, si vous êtes tenace, très complète une fois toutes les subtilités acquises. Côté sonore, mieux vaut diffuser sa propre musique. L'ordinateur est assez costaud, et la physique des boules plutôt correcte. Même le bleu est géré pour les effets. Toutefois, les décors sont peu soignés et très anguleux. Dommage que plus de soins n'y aient pas été apportés, car on ne reste pas constamment le nez collé au velours, notamment lorsque son adversaire enfile les points dans une partie à la française.

RICHARD ROBIN

69%



TRADE EMPIRES

L'Histoire est, paraît-il, écrite par les conquérants. Peut-être est-ce pour mieux soustraire les marchands et leurs profits des regards.

■ Editeur **Take 2** ■ Prix **environ 30 €/200 F**

CETTE simulation économique, éditée par Take 2, nous propose de revivre l'Histoire à travers le regard des marchands. Dans *Trade Empires*, vous dirigez une dynastie de commerçants depuis l'Antiquité jusqu'au XIXe siècle.

Le principe de base est très simple : vous devez créer des routes commerciales, parcourues par vos marchands entre différentes villes. Ces dernières produisent des denrées, mais en demandent d'autres. A vous de jouer avec l'offre et la demande ! Lorsqu'une ville est bien approvisionnée, sa population augmente, donc son potentiel commercial et sa renommée en font autant.

Tout le jeu repose sur la difficulté à trouver un juste équilibre entre profits et croissance du marché. Des obstacles vont venir vous compliquer la tâche : nouveaux produits, pillards et familles concurrentes. Il vous faudra veiller aux progrès technologiques, car tout ce qui se vend a une durée de vie commerciale. Charge à vous également d'améliorer les villes (ateliers, meilleures boutiques, etc.) et les voies de communication qui les relient.

Une simulation économique pas assez riche

Au total, douze scénarios consacrés à des régions et à des périodes différentes vous attendent. Malgré leur diversité, on a rapidement fait le tour du problème et les stratégies gagnantes ne sont pas nombreuses. Si le thème se révèle intéressant, il est malheureusement desservi par une réalisation qui fleure bon le service minimum. Les graphismes, basés sur une vue isométrique, sont fort peu convaincants, même pour un jeu de ce genre. Ils manquent de finesse et souffrent de l'absence de zoom. La partie sonore, quant à elle, s'avère purement symbolique, le seul son notable étant celui de la pièce d'or qui tombe dans votre bourse, que vous entendrez, d'ailleurs, continuellement durant la partie.

Au final, le concept du jeu est intéressant, mais limite *Trade Empires* par rapport à d'autres jeux de gestion. Ce petit manque de richesse ainsi qu'une réalisation trop modeste le condamnent au rang de curiosité pour cinglés de gestion pure.

GHISLAIN MASSON

VERDICT

La réalisation et les mécanismes de jeu sont trop peu accrocheurs pour s'immerger totalement.

60%

BICYCLE CASINO GAMES

■ Editeur **Microsoft**
■ Prix **environ 38 €/250 F**

Envie de jouer les flambeurs pour épater une belle ? Débouchez une bouteille de champagne et allez donc tenter votre chance au baccara, au black-jack ou à la roulette grâce à *Bicycle Casino Games*.

Ce jeu vous plonge en plein cœur des plus grands hôtels de Las Vegas : le Bellagio, le Treasure Island et le Mirage. Malheureusement, ce titre ne rend pas du tout hommage au cadre prestigieux de ces palaces. Que l'on soit dans l'un ou l'autre des hôtels, l'interface reste toujours aussi classique : les tables de jeu sont disposées de façon identique, seul l'écran de fond change.

L'accès aux différents casinos ne donne vraiment pas envie de se lancer dans une longue nuit de poker ou autre. Ce titre n'a donc d'intérêt que pour ceux qui désirent apprendre les règles des jeux de casino ou qui veulent se faire des frayeurs virtuelles. Les amoureux de ce genre de lieu ne remplaceront pour rien au monde l'ambiance d'un véritable casino par un écran d'ordinateur.

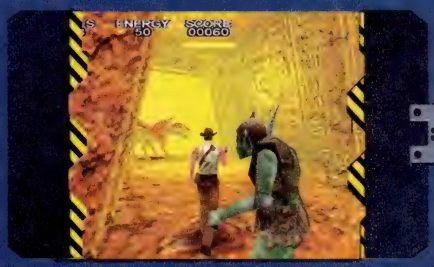
CYRIL DUPONT

50%

FAITES VOS JEUX !

THE 3D GAMEMAKER

CLIQUEZ...CRÉEZ !



Le révolutionnaire 3D Gamemaker arrive enfin en France !
Avec des milliards d'options différentes, créez vos propres jeux vidéo entièrement en 3D.
Toutes vos créations se pilotent à la souris à travers des interfaces et des outils simples et intuitifs : shoot them up, jeu d'arcade pur, FPS ou encore jeu de course de voitures.
En quelques minutes, vous obtenez des résultats impressionnants qui pourront être personnalisés au gré de vos envies afin d'obtenir un jeu unique.

REJOIGNEZ LA COMMUNAUTÉ SUR WWW.3D-GAMEMAKER.COM

GENRE : COURSE

RALLY TROPHY

Marre des belles cylindrées au design clinquant ? Avec *Rally Trophy*, flambez au volant des légendaires Opel Kadett et Mini Cooper !

Les conditions climatiques modifient évidemment votre façon de déraper.

La vue intérieure est excellente. La visibilité reste optimale, même après un accident.

EN BREF

Rally Trophy est
- mignon tout plein
- dur pour vos nerfs
- affligé d'une horrible bande-son

Rally Trophy n'est pas
- le successeur de *Colin McRae*
- un jeu pour débutants
- exempt de petits défauts

STOCK-CAR

Le mode Arcade est très différent de ce qu'on attendait : il met en scène des courses contre des adversaires en circuit fermé. Bousculades et sauvagerie sont de mise si l'on veut finir en tête. Rarement mode Arcade a autant différé du jeu initial !

LES DEVELOPPEURS de *Rally Trophy* ont opté pour un truc original afin de se démarquer : recréer les courses endiablées qu'ils regardaient à la télé quand ils étaient gamins. Bref, un retour aux sixties comme si vous y étiez.

Dès les premières secondes, le ton est donné : Alpha Romeo Giulia, Opel Kadett, Fiat 800, Mini Cooper ou Volvo 122 Amazon, rien que des bolides des années soixante ! Les réglages sont très intuitifs, et leur effet se ressent immédiatement sur le comportement des véhicules. On constate avec bonheur que les paysages sont très mignons, même si la course est un peu téléguidée : on ne peut pas tenter de hors-piste, ni couper les virages. Mais conduire ces vieilles gloires reste un plaisir : les suspensions ne sont que très légèrement exagérées, le relief étant très bien géré.

En fait, on sent très exactement quand la voiture va perdre ou retrouver son adhérence. Les roues patinent vraiment en cas d'accélération brusque, et la fonction du frein à main s'avère beaucoup plus réaliste que chez la concurrence. Enfin, la vue intérieure est presque parfaite. Vous ne passerez pas votre temps à jongler avec les caméras. Un excellent point pour l'immersion.

Rétro

L'inertie, par contre, est un peu trop pesante, surtout au clavier ou au pad : volant et pédales sont obligatoires pour profiter pleinement du confort de conduite analogique. Cette inertie va vous jouer des tours, et vous vous retrouverez souvent dans le décor. Les crashs sont certes très réussis, les déformations de carrosserie et dommages internes étant réalistes, mais on ne peut s'empêcher de maudire la difficulté du jeu quand on passe de la cinquième à la vingtième et dernière place du championnat à cause d'une seconde d'hésitation... Et puisqu'on parle tôle froissée, sachez que les réparations sont minutées, c'est-à-dire qu'entre deux étapes vous disposez d'un certain nombre d'heures pour réparer et modifier les réglages de votre véhicule : chaque opération grignote un temps incompressible. A vous le choix cornélien entre ce changement vers les pneus pluie ou la réparation de la direction abîmée. Classique mais efficace pour pimenter les étapes !

Conduire ces vieilles gloires est un plaisir

Au chapitre des regrets, signalons la bande-son, à l'image de ce qu'on écoutait à l'époque : atroce. Ensuite, les ralentis auraient mérité plus de richesse. Enfin, les dégâts internes ne s'affichent pas avant la fin de l'étape.

Rally Trophy est un titre à l'esthétique réussie et au concept original qui nous change des jeux de rallye « standard ». Mais sa maniabilité et sa grande difficulté le réservent aux pros du chrono.

REYDA SEDDIKI

■ Editeur **JoWood** ■ Développeur **Bugbear Entertainment** ■ Configuration minimale **CPU 500 MHz, 64 Mo de Ram** ■ Configuration recommandée **CPU 700 MHz, 128 Mo de Ram** ■ Mode réseau **local, Internet** ■ Nombre de joueurs **1 à 8** ■ Version française **oui** ■ Site **www.bugbear.fi** ■ Prix **env. 45 €/300 F**

DANS LE MEME GENRE...

Colin McRae Rally (Codemasters)
PCJ 39, 87 %
La référence en plaisir de pilotage.

Rally Championship 2002 (Ubi Soft)
PCJ 49, 84 %
Le plus joli dans ses circuits .

VERDICT

Rally Trophy n'égale pas Colin McRae, mais mérite l'attention des pilotes chevronnés.

82 %

GENRE : COURSE

MASTER RALLYE

Si les Ford Focus et autres Subaru Impreza vous laissent de marbre, c'est que vous êtes de ceux qui préfèrent les gros engins !

Les dégâts de carrosserie sont impressionnants, mais le plus grave est invisible car interne.

CREE par un vétéran du Paris-Dakar, *Master Rallye* vous fera traverser le bassin méditerranéen à bord de mastodontes tout-terrain robustes et puissants. C'est vrai que le 4 x 4 s'exprime mieux hors du périph parisien !

Traversant des paysages aussi beaux que dangereux pour votre machine, vous allez essayer de finir chaque étape en laissant vos trois concurrents loin derrière vous. *Master Rallye* est un bien joli jeu : entre petits bois, canyons arides et ruelles de village, vous apprendrez à manœuvrer au mieux votre engin pour négocier les obstacles les plus pénibles et tenter de grignoter du terrain en prenant de petits raccourcis.

Là où les concepteurs nous avaient promis la possibilité de couper à travers champs et de naviguer à la boussole GPS, on est forcément déçu car cette bonne idée s'est transformée en « coupons le fromage par-ci, par-là »... La conduite est axée arcade, mais le comportement des voitures n'est pas trop exagéré et

Tractosaure

correspond effectivement à leur gabarit. Les dégâts que peuvent encaisser ces monstres sont tout à fait impressionnants : vous pouvez continuer à rouler avec une direction et un moteur cassés, même si cela ampute sérieusement vos chances de victoire. On regrette d'ailleurs

A réserver aux amateurs de grosses machines

le comportement des adversaires gérés par la machine, qui sont de vrais boulets générateurs de crises de nerfs.

Master Rallye, de par sa conduite, son ambiance et ses accidents spectaculaires, s'adresse aux aficionados de la conduite arcade. Pourtant, la sobriété des menus, le manque d'options sympas, la présence superficielle du GPS et les réglages trop complexes et peu intuitifs ne font que desservir ce côté arcade sans nous donner l'impression d'une simulation. Les différents modes de jeu, dont le « défi » entre deux véhicules de comportements opposés, confortent cette opinion d'arcade déguisée en simulation.

Au final, il semble que beaucoup de bonnes idées aient été abandonnées en cours de route, faisant de *Master Rallye* un jeu plutôt agréable à jouer, assez bon esprit et à la difficulté progressive. Mais, hormis son petit plus – à savoir conduire un 4 x 4 dans des conditions un peu extrêmes –, ce titre n'apporte, hélas, pas grand-chose de neuf. Disons qu'il propose un mode à deux joueurs sur le même écran et une bande-son agréable qui, sans lui donner un surcroît de qualité, le rendent un peu plus attractif. A réserver aux amateurs de grosses machines roulantes, donc.

REYDA SEDDIKI

EN BREF

Master Rallye est
- **dépaysant au possible**
- **joli**
- **pour jouer à deux**

Master Rallye n'est pas
- **une simulation**
- **pour les fous de vitesse**
- **à la hauteur**

PROTOTYPES ?

Si vous pouvez prendre immédiatement du plaisir avec des voitures de série à l'aspect conventionnel, sachez que certains véhicules de classe 1 ressemblent plus à des autocars customisés. Mais la voiture à papa n'est pas loi, puisque des prototypes spéciaux vous attendent aussi : à vous la Renault Kangoo spécial rallye !

■ Editeur **Microïds** ■ Développeur **Steel Monkeys** ■ Configuration minimale **CPU 450 MHz, 64 Mo de Ram** ■ Configuration recommandée **CPU 600 MHz, 128 Mo de Ram** ■ Mode réseau **local, Internet** ■ Nombre de joueurs **1 à 32** ■ Version française **textes seulement** ■ Site **www.microids.com** ■ Prix **environ 45 €/300 F**

DANS LE MEME GENRE...

4 x 4 Evolution (Take 2)
PCJ 38, 80 %
Grosse config nécessaire.

Screamer 4 x 4 (Virgin/ Interplay)
PCJ 39, 82 %
Très bon dans le genre arcade.

VERDICT

Un bon exercice de style qui ne propose pas de réelles nouveautés. Pas mal, sans plus.

71 %

RAYMAN M

Après deux épisodes à succès, le héros démembré fait son retour dans un opus multijoueur convivial mais moins convaincant.

■ Editeur **Ubi Soft** ■ Prix **environ 38 €/250 F**

Les courses d'obstacles vont mettre vos nerfs à rude épreuve.

Non content de sauter de plate-forme en plate-forme et de braver mille dangers, Rayman doit affronter divers adversaires lors de multiples épreuves. Ici, le scénario laisse sa place à l'action pure, et il n'existe ainsi aucun lien entre deux niveaux...

Il faut tout simplement sélectionner un personnage, puis une épreuve, et ainsi de suite. Vous pouvez donc sélectionner Rayman, Globox, les p'tits z'êtres et bien d'autres figures emblématiques de la série.

Rayman M est taillé pour le réseau

Côté modes, vous aurez le choix entre la course et le Deathmatch. Le mode Course vous demande de finir un parcours d'obstacles en un minimum de temps, tandis que le Deathmatch vous oblige à collecter un certain nombre de Lums avant votre adversaire. Bien évidemment, tous les coups sont permis, et ce quel que soit le mode de jeu.

Remporter un match a pour objectif de débloquer de nouveaux personnages et de nouveaux niveaux, le serpent se mordant ainsi la queue. Néanmoins, ce n'est souvent pas suffisant pour tenir le joueur en haleine. Et même s'il est possible d'affronter des bots en solo, l'intérêt du jeu est rapidement limité.

Conçu pour être joué à plusieurs, *Rayman M* se révèle plus sympathique en réseau. Fort d'une jouabilité qui a fait ses preuves, ce titre souffre néanmoins d'un manque d'intérêt certain. Fort heureusement, la réalisation est très correcte, ce qui permet de replonger avec plaisir dans l'univers féerique de *Rayman*. Mais ce n'est franchement pas le genre de jeu auquel on pensera pour organiser une LAN Party, à moins de faire un goûter Pepito/Banga par la même occasion.

Bref, s'il peut amuser les plus jeunes, ce troisième épisode de la série *Rayman* n'est pas à conseiller aux joueurs confirmés ou plus âgés.

CYRIL DUPONT

VERDICT 70%

Une jouabilité impeccable qui ne suffit malheureusement pas à captiver suffisamment longtemps.

REAL WAR

■ Editeur **Simon & Schuster Interactive**
■ Prix **environ 45 €/ 300 F**

Les jeux de stratégie en temps réel sont nombreux, trop nombreux. Et ce n'est pas la pauvreté ludique de *Real War* qui va lui permettre de briller au firmament de votre ludothèque. Ce succédané de ce qui se faisait de mieux il y a quelques années n'a, en effet, que peu d'atouts.

Certes, les décors sont plutôt corrects et modélisés proprement, mais les reliefs, même s'ils sont bien représentés, ne fournissent que peu d'intérêt stratégique.

En prime, les maps sont tristes, sans vie, et deviennent illisibles à partir d'une résolution que d'aucuns jugeront juste correcte. Sinon, le minimum syndical pour un jeu de stratégie est d'offrir un pathfinding convenable pour vos unités afin de permettre au joueur d'établir une stratégie. Il n'en est malheureusement rien ici. Comment expliquer par ailleurs les temps de chargement interminables qui entrecoupent chaque mission ?

Si, comme le clame la publicité, ce jeu est basé sur le soft de formation des chefs d'état-major interarmes de l'armée américaine, il y a du souci à se faire...

RICHARD ROBIN 55%

RAILS ACROSS AMERICA™

Départ prévu le 6 février

© Copyright Huntington Library/Superstock

La nouvelle référence en matière de gestion/simulation ferroviaire!

Si vous avez l'âme d'un pionnier et d'un entrepreneur, ce jeu est fait pour vous. Achetez rails, trains, et marchandises et construisez le réseau ferré de vos rêves. Développez les gares, le traffic de marchandises et de passagers et devenez un des hommes les plus riches de la planète. Mais attention, la tâche ne sera pas aussi aisée car vos concurrents feront tout pour vous barrer la route et vous ruiner en déclenchant grèves, paniques boursières et autres coups tordus. Alors, prêts à relever le défi ?

Strategy First
WWW.STRATEGYFIRST.COM

FLYING LAB SOFTWARE
WWW.FLYINGLAB.COM

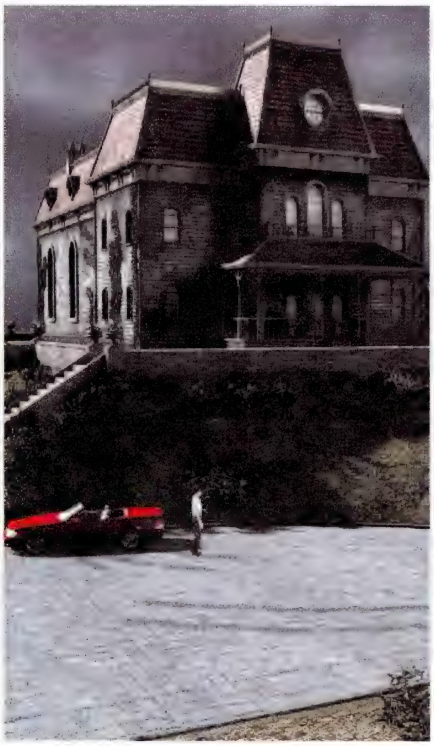
NOBILIS

© 2001 STRATEGY FIRST INC. STRATEGY FIRST and the STRATEGY FIRST logo are registered trademarks of STRATEGY FIRST Productions. Rails Across America is a trademark of Flying Lab Software. All rights reserved. Nobilis and the Nobilis logo are registered trademarks of NOBILIS S.A. All other trademarks are the property of their respective owners.

HITCHCOCK THE FINAL CUT

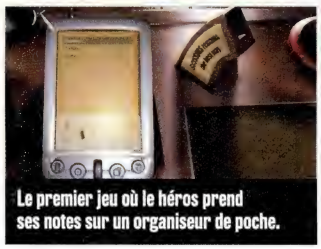
Si Hitchcock était vivant, ferait-il des jeux vidéo ? Pas si sûr... Mais, *The Final Cut* nous donne un aperçu de ce que ça aurait pu donner.

■ Editeur **Arxel Tribe** ■ Prix **45 €/300 F**



On s'attend presque à voir Norman Bates à la fenêtre !

Une station-service reproduite dans les studios du milliardaire.



Le premier jeu où le héros prend ses notes sur un organiseur de poche.

PLUS que tout autre cinéaste, Alfred Hitchcock a réussi à créer des ambiances et un suspense tenant en haleine des milliers de spectateurs. Quoi de plus naturel, donc, qu'un jeu vidéo tente de récupérer le style de ce cinéaste ?

Vous incarnez Joseph Shamley, un détective privé dans la plus pure tradition du film noir. Celui-ci possède des talents de médium depuis la nuit où ses parents ont eu un accident, le soir même de la mort du cinéaste.

Shamley part enquêter chez un milliardaire excentrique sur une affaire bien mystérieuse. En effet, fasciné par Hitchcock, ce dernier a transformé sa demeure en studio de cinéma pour y tourner un film en hommage au maître. Hélas, l'équipe du film a disparu peu après le début du tournage.

Le suspens n'est pas toujours au rendez-vous

Le jeu reprend les principes d'un jeu comme *Alone in the Dark*, à la différence que vous contrôlez Shamley et le faites évoluer dans des décors en 3D précalculée. Il est possible d'interagir avec le décor de façon classique : ouverture de portes, utilisation d'objets, etc. L'interface est simplissime, puisque tout se joue au clavier et à la souris. Assez pratique, celle-ci reste toutefois trop lente. Les graphismes sont dans l'ensemble assez réussis. Très sombres, ils réussissent à créer une ambiance en rapport avec le thème du jeu. L'animation, quant à elle, est passable, le héros bougeant de manière robotique. La partie sonore s'inspire de musiques de l'œuvre de Sir Alfred. Les dialogues sont plutôt bien traduits, mais, malheureusement, certains doublages sont maladroits.

Alors oui, l'intrigue est intéressante et il est facile d'y progresser. Certes, les références à Hitchcock sont nombreuses (notamment la maison, qui copie celle de *Psychose*), mais, hélas, le suspense n'est pas toujours au rendez-vous.

Final Cut est un bon jeu d'aventure s'adressant au grand public. Son thème particulier et ses références le rendent suffisamment original pour intéresser, mais pas pour en faire un grand jeu.

GHISLAIN MASSON

VERDICT 75%

Une atmosphère très marquée et une réalisation correcte pour un bon jeu d'aventure.

L'OMBRE DE ZORRO

■ Editeur **Cryo Interactive**
■ Prix **45 €/ 300 F**

Le justicier masqué revient dans une aventure trépidante intitulée Encore quelques patchs et tout ira bien. La modélisation correcte des personnages et des décors retranscrit bien l'ambiance de la série dans le design et les musiques, c'est déjà ça. Si on parvient à passer le préambule – l'intro nous ayant planté plusieurs machines –, le « jeu d'action furtif » commence.

Outre le fait qu'on ne peut pas configurer les touches du jeu, les angles de caméra ne permettent pas de voir correctement les ennemis. A défaut de pouvoir les éviter, il faut donc les affronter. Les combats bénéficient d'une animation soignée. Le système d'enchaînements à reproduire au clavier est prenant. Mais, on s'amuse tout de même, malgré la répétitivité.

Dans les phases d'exploration, par contre, on peine à diriger Zorro. Impossible de lui faire accomplir une action correcte avec des caméras si mal placées. De plus, l'interface est hasardeuse et le héros de notre enfance reste souvent bloqué par les éléments du décor.

Bref, *Zorro* est un jeu inachevé, et c'est fort dommage car il y avait de bonnes idées. **35%**

AYMERIC LALLEE

Super Casse-Briques 2

Ils sont de retour !

14,95 € seulement soit 98,06 FTTC*

Réf. 3153

Retrouvez le plus délirant des casse-briques dans une toute nouvelle version !
Au menu pour votre grenouille préférée : 200 niveaux, avec de nouvelles briques surprenantes, 10 bonus plus puissants les uns que les autres, 10 redoutables *boss* de fin de niveaux et 4 modes de jeux différents : seul, contre l'ordinateur, à 2 alternativement ou à 2 l'un contre l'autre ! Et en dessert, un éditeur de niveaux pour créer ses propres mondes à volonté !

UN INSECTE AVERTI EN VAUT DEUX

*Disponible dans la limite des stocks ; les prix indiqués sont des prix publics unitaires conseillés TTC

Micro Application, SA au capital de 3 000 000 Francs, RCS Paris 321 525 032. Tous droits réservés MICRO APPLICATION. Toutes les dénominations sont protégées et appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Micro Application et microapp.com sont des marques de Micro Application, SA.

PRIMITIVE WARS

Il ne suffit pas de copier les grands anciens pour produire un bon jeu. *Primitive Wars* fait les frais de cette maxime.

■ Editeur **Arxel Tribe** ■ Prix **environ 30 €/200 F**

Les unités de base ont deux fonctions : la cueillette ou la construction...

En pratiquant la chasse, ces squelettes devraient monter vite en niveaux.

VOUS le savez tous, le vénérable *Starcraft* est une sorte de sport national en Corée. Pas étonnant, donc, que les Coréens de Wizard Softs aient pris exemple sur ce chef-d'œuvre pour leur *Primitive Wars*. Un exemple, certes. Mais de l'inspiration, pas un brin...

Malgré son titre et ses apparences, *Primitive Wars* n'est pas tant inspiré par la préhistoire que par une fantasy des plus traditionnelles. En effet, si l'univers « maison » est peu évolué et infesté de dinosaures, les peuples

La gestion est réduite à sa plus simple expression

qui se le partagent ont un petit air de déjà-vu : des humains primitifs, évidemment, mais aussi une race saurienne, les Tyranos, ainsi que des Démons et des Elfes. Ces camps s'avèrent tous très typés, avec des unités spéciales et des capacités des plus bigarrées. Un bon point, mais, à l'usage, le jeu ne parvient jamais à décoller de la monotonie stratégique. La gestion est réduite à sa plus simple expression, avec comme unique ressource des baies à récolter. Quant à la guerre, elle se borne à lancer une marée indistincte de bons et loyaux soldats à l'assaut des camps ennemis.

Si *Primitive Wars* s'inspire de *Starcraft*, c'est pour en récupérer la vétusté technique et ludique sans jamais rivaliser d'intérêt stratégique. On s'y ennuie ferme, comme dans un de ces pionniers du RTS aujourd'hui dépassés. Visuellement, c'est plutôt moche, avec une définition bloquée en 800x600. On se retrouve donc avec des sprites énormes et une perspective très étroite, ce qui ne facilite pas la gestion des champs de bataille.

Alors, faut-il tout jeter de *Primitive Wars* ? Non, le constat n'est pas si sombre, et le joueur peu exigeant devrait trouver quelque intérêt à la gestion de l'expérience : en combattant, les unités prennent du galon et acquièrent de nouveaux pouvoirs. Il est même possible de les entraîner en les envoyant à la chasse au dinosaure errant, une constante de la faune locale. Bref, une goutte d'originalité et de fun dans une mer de platitude. Evidemment, c'est peu...

JEAN-FRANÇOIS MARIOTTI

VERDICT **50%**

Un jeu de stratégie trop daté pour capter l'attention, malgré une ou deux bonnes idées.

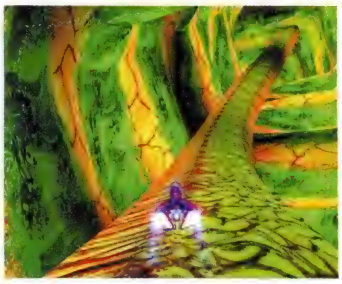
MEGARACE 3

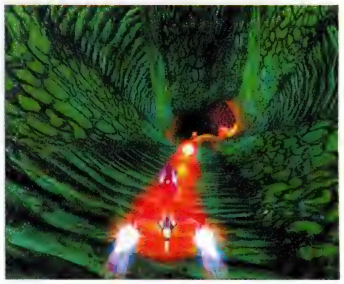
■ Editeur **Cryo Interactive**
■ Prix **environ 45 €/300 F**

Plus de trente circuits, un panaché de huit environnements au design futuriste hallucinant, davantage de modes que dans les précédents volets et les zincs surarmés de WipEout (ou presque) lancés à des vitesse indécentes... Sur le papier, *Megarace 3* a tout pour plaire aux fondus de courses extrêmes en quête de sensations fortes. En pratique, hélas, c'est une autre histoire. Le gameplay, malhabile et sans finesse, déprécie considérablement la qualité du pilotage, et le présentateur, Lance Boyle, très agité, vient régulièrement pourrir l'ambiance avec ses blagues lamentables.

S'il est possible de se passer des élucubrations de ce sinistre personnage, l'impression globale qui se dégage de ce titre demeure médiocre. Tout cela est d'autant plus vrai que *Megarace 3* s'avère peu satisfaisant sur le plan visuel, tant du point de vue graphique que de l'animation. En outre, les tracés proposés offrent pas mal d'intérêt. Mais à quoi bon si c'est pour piloter des engins si peu plaisants et pénibles à manier ?

LUCIE BERNARDON **40%**





1 LES PLUS FIDÈLES SONNERIES

Appelez le **0899 708 777**, entrez la référence de la sonnerie, (ex: **56 609**) le numéro de téléphone du mobile... et c'est tout!

CATALOGUE COMPLET :
Nous avons bien sûr des **centaines d'autres sonneries**. Pour les choisir, utilisez le téléphone **0899 708 777**, le minitel **3617 MONMOBILE** ou notre sitre web www.**mobiles.fr**.

①, ②, ③, ④, ⑤... personnalisez VRAIMENT votre mobile !

0899 708 777

Aussi par internet... www.mobiles.fr

Et par minitel ! 3617 MONMOBILE

JEUX VIDÉO

56 780 Alone in the dark	56 606 Final Fantasy: intro	56 608 Metal gear sd: pousuite	56 674 Resident Evil
56 671 Crash Bandicoot	56 659 Final Fantasy: thème	56 782 Metal gear sd: thème	56 675 Silent Hill
56 877 Devil May Cry	56 607 Final Fantasy: victoire	56 673 Pac Man	56 809 Silent Hill 2
56 672 Dragon Ball	56 726 Gran Turismo 3	56 807 Parappa the Rapper 2	56 676 Sonic
56 727 Driver 2	56 781 Half Life	56 678 Parasite Eve	56 784 Syphon Filter 2
56 677 Final Fantasy: chocobos	56 875 Harry Potter	56 783 Red Faction	56 609 Tomb Raider

SÉRIES TV / EMISSIONS / DESSINS ANIMÉS

56 826 Agence tous risques	56 819 Cosmos 99	56 817 Les envahisseurs	56 716 San ku kaï
56 719 Albator	56 652 Dallas	56 615 Les simpsons	56 805 Sauvé par le gong
56 830 Alerte à Malibu	56 860 Derrick	56 736 Les soprano	56 731 Seinfeld
56 704 Ally Mc Beal	56 825 Deux flics à Miami	56 891 Les têtes brulées	56 813 Sex and the city
56 603 Amicalement votre	56 803 Dingue de toi	56 709 Loft Story	56 834 Sous le soleil
56 836 Amour, gloire, beauté	56 789 Dragon Ball Z	56 730 Mac Gyver	56 705 South Park
56 795 Animaux du monde	56 617 Friends	56 682 Magnum	56 876 Star Academy
56 737 Babylon 5	56 654 Goldorak	56 827 Ma sorcière bien aimée	56 708 Star Trek
56 822 Barbapapa	56 835 H	56 601 Maya l'abeille	56 651 Starsky & Hutch
56 820 Beny Hill	56 818 Hawaï police	56 732 Melrose Place	56 865 Sunset Beach
56 729 Beverly Hills	56 847 K2000	56 816 Mystères de l'ouest	56 707 Twin Peaks
56 616 Buffy ctre vampires	56 602 L'île aux enfants	56 635 Mission Impossible	56 734 Ulysse 31
56 610 Candy	56 733 L'inspecteur Gadget	56 706 NYPD Blues	56 728 Un gars, une fille
56 717 Capitaine Flam	56 611 La croisière s'amuse	56 714 Olive et Tom	56 683 Urgences
56 738 Chapeau melon...	56 629 La panthère rose	56 815 Petite maison...prairie	56 824 Watoo Watoo
56 650 Chapi Chapo	56 739 Le prisonnier	56 812 Popstars (générique)	56 614 X-Files
56 802 Code Quantum	56 735 Les cités d'or	56 804 Profiler	56 833 Zorro

FILMS

56 889 2001, Odyssée de l'espace	56 875 Harry Potter	56 747 La plage	56 679 Star Wars
56 633 Amélie Poulain	56 658 Il était une fois dans l'ouest	56 657 Le bon, la brute...	56 743 Taxi
56 794 Arizona dream	56 715 Indiana Jones	56 748 Le grand bleu	56 755 Terminator 2
56 751 Austin Powers	56 639 James Bond	56 753 Matrix	56 888 The full monty
56 887 Bagdad Café	56 792 Jeux interdits	56 694 Men in Black	56 890 Top Gun
56 808 Brazil	56 740 L'exorciste	56 641 Pulp fiction	56 742 Titanic
56 796 Ghost Dog	56 655 La boum	56 718 Rocky	56 695 Wild wild west
56 754 Grease	56 788 La haine	56 741 Scream	56 752 Yamakasi

RAP / RnB

56 638 Back in bizz	56 685 Gangsta's Paradise	56 788 La haine	56 686 Rock Superstar
56 612 Belsunce breakdown	56 690 Ghetto supa star	56 694 Men in Black	56 634 Stan
56 627 Bow wow	56 796 Ghost Dog	56 646 Miss california	56 637 Survivor
56 622 Cendrillon du ghetto	56 797 Girls, girls, girls	56 687 My name is	56 632 The next episode
56 644 Clint Eastwood	56 689 I got 5 on it	56 621 R n'b 2 rue	56 770 U remind me
56 691 Come with me	56 684 Intergalactic	56 618 Real slim shady	56 619 Walking away
56 688 Doo wop	56 643 It wasn't me	56 693 Regulate	56 692 What's my name
56 799 Family affair	56 624 J'voulais	56 785 Ride or die	56 695 Wild wild west

POP / ROCK

56 787 Black eyed boy	56 769 Le vent nous portera	56 641 Pulp fiction	56 786 Still loving you
56 760 Californication	56 696 Me gustas tu	56 761 Scar tissue	56 762 Sunday bloody sunday
56 885 Hit the road jack	56 763 New year's day	56 775 Sing	56 764 We are the champion
56 765 Hotel California	56 757 Oye como va	56 790 Stairway to heaven	56 791 Wonderwall

DANCE / ELECTRO / VARIÉTÉS

56 613 Aerodynamic	56 642 Daddy DJ	56 812 Popstars (générique)	56 798 Trackin
56 779 Ain't it funny	56 874 I'm a slave 4 U	56 626 Près de moi	56 640 U and I
56 630 All for you	56 631 I will survive	56 636 Sex bomb	56 709 Up & down (Loft)
56 645 Can't fight the moon...	56 771 It's raining men	56 778 So I begin	56 801 Uptown girl
56 823 Can't get you out...head	56 876 La musique	56 623 Starlight	56 878 Wassup
56 886 Comme je t'aime	56 776 Little L	56 870 Toutes les femmes de ta vie	56 800 You rock my world

REGGAE

56 767 Could you be loved	56 759 Jammin'	56 758 No woman no cry	56 697 Aïcha
56 773 Dépareillé	56 774 La voix des sages	56 772 Trop peu de temps	56 698 Didi

RAÏ

HYMNES NATIONAUX / DIVERS / PUB / NOËL

56 668 Hymne Algérie	56 670 Hymne Israël-Hatikva	56 746 Hymne Sénégal	56 604 Pub Dim
56 664 Hymne Allemagne	56 663 Hymne Italie	56 811 Les rois mages	56 605 Pub Hollywood
56 721 Hymne Chine	56 892 Lasciate mi cantare	56 702 Jingle bells	56 700 Pub L'ami Ricoré
56 662 Hymne Espagne	56 723 Hymne Japon	56 653 Joyeux Anniversaire	56 620 Pub Levi's
56 666 Hymne Etats Unis	56 667 Hymne Maroc	56 768 Petit papa noël	56 703 Pub Nescafé-Colegiala
56 660 Hymne France	56 720 Hymne Portugal	56 713 Pub CNP Jazz suite	56 810 Pub Nescafé-Open'up

SONNERIES **Nokia:** 32xx-33xx-5510-6090-61xx-62xx-63xx-7110-81xx-82xx-83xx-88xx-9xxx **Ericsson:** R320s-R380-R520-T20e-T20s-T29s-T39m **Motorola:** 250-7389i-7689-V50-V100 **Sagem:** 93x-94x-95x-30xx-9500 **Philips:** 238-268-Ozeo-Savvy-Xenium **Siemens:** ME45-SL42-S45-SL45 **Alcatel:** 311-511.
LOGOS **Nokia:** 32xx-33xx-5110-5510-6090-61xx-62xx-63xx-7110-81xx-82xx-83xx-88xx-91xx-92xx **Siemens:** ME45-SL42-S45-SL45 **Alcatel:** 311-511.
CARTES POSTALES **Nokia:** 32xx-33xx-5510-62xx-63xx-82xx-83xx-88xx **Ericsson:** R520-T20e-T29s-T39m **Alcatel:** 311-511.
LOGOS GEANTS **Nokia:** 33xx-5510 **Siemens:** ME45-SL42-S45-SL45 **Alcatel:** 311-511.

2 EXCLUSIF : LE LOGO PERSO

Espace	.	!	?	:	,	/	@
1	120	121	122	123	124	125	126
✆	☺	☺	😄	😊	☹	☹	❤
127	128	129	130	131	132	133	134
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
110	111	112	113	114	115	116	117	118	119
A	B	C	D	E	F	G	H
2	22	222	3	33	333	4	44
I	J	K	L	M	N	O	P	Q
444	5	55	555	6	66	666	7	77
R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
777	7777	8	88	888	9	99	999	9999

Exclusif! Pour avoir un logo personnalisé avec le **texte que vous voulez** (prénom, gag...), c'est très simple : **Choisissez** sur cette page un logo avec une zone marquée **Zone perso**. Ensuite, **appelez** le **0899 708 777** ou le **3617 MONMOBILE**, choix *"Vous connaissez la référence"*. Le service vous demande la référence du logo choisi et vous propose de le personnaliser. Vous saisissez facilement votre texte grâce aux équivalences des lettres ci-contre, il ira s'incrire dans la **Zone perso**. Quand vous avez fini, le service vous donne la nouvelle **référence perso** de votre logo: notez-là, vous pourez ainsi réutiliser votre logo perso aussi souvent que vous le souhaitez ou le faire télécharger par vos amis: il sera **conservé à vie**!

3 LOGOS

Choisissez votre logo, **appelez** le **0899 708 777** ou le **3617 MONMOBILE**, indiquez le numéro du mobile... et le logo sera téléchargé quelques secondes plus tard!

(Logo vide : utile pour effacer un ancien logo!)
Logo VIDE 23 300
Logo vide: totalement perso! 23 300

4 CARTES POSTALES AVEC OU SANS TEXTE !

Une Carte postale est un logo que vous envoyez à un correspondant. Vous pouvez aussi ajouter du texte. Choisissez un logo sur cette page, Appelez le **0899 708 777** ou le **3617 MONMOBILE**, choix *"Carte postale"*... Et laissez-vous guider, c'est très rapide!

5 DESSINEZ VOUS-MÊME VOTRE LOGO !

Exclusif! Pour avoir votre propre logo (celui de votre club, association, ou ce que vos voulez!) sur votre mobile (ou en faire profiter vos amis), c'est très simple : il vous suffit d'appeler le **0899 708 777** ou le **3617 MONMOBILE**, choix *"Dessinez votre logo"* et de vous laisser guider.

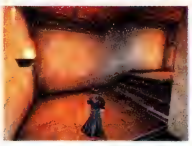
GENRE : ACTION

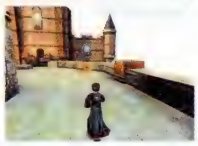
HARRY POTTER A L'ECOLE DES SORCIERS

Ça devait arriver, l'apprenti sorcier le plus célèbre du monde sort désormais ses lapins de nos moniteurs !

Trouver des vignettes de magiciens célèbres n'est pas fondamental, mais gratifiant !

Dur de se retrouver dans ce château ! Heureusement, votre prof est là.





EN BREF

Harry Potter est
- l'aube d'une série
- très varié
- une très bonne adaptation

Harry Potter n'est pas
- si facile que ça !
- gnangnan
- que pour les plus jeunes

LES JEUX tirés de livres ou de films sont rarement intéressants. Autant dire qu'un jeu basé sur *Harry Potter*, de surcroît destiné au jeune public, pouvait inquiéter. Pourtant, Electronic Arts a réussi son adaptation !

Si vous avez passé ces dernières années sur une autre planète, vous ne connaissez peut-être pas *Harry Potter*. Phénomène de l'édition et, depuis peu, du cinéma, cette série de livres pour la jeunesse nous conte les aventures d'un jeune garçon entrant dans une école de magie pour devenir sorcier.

Harry Potter à l'école des sorciers est basé sur le premier livre de la série. Il permet de retracer l'arrivée du jeune Harry à Poudlard, le château-labyrinthe où est enseignée la sorcellerie. Bien sûr, dans ce jeu, vous incarnez Harry. Vous devez l'aider à assister aux différents cours où il apprendra ses formules de magie. La retranscription de l'univers des livres est des plus fidèles : on y retrouve les personnages et créatures originaux. Le jeu est très orienté plate-forme, entièrement en 3D, proche d'un *Tomb Raider*, en beaucoup plus simple. Cependant, d'autres petits jeux sont inclus. Ainsi, apprendre de nouveaux sorts repose sur un exercice d'adresse où il faut reproduire des figures à la baguette magique. Pour le balai volant, c'est un jeu de pilotage, etc.

Abracadabra

Plusieurs jeux en un, ça, c'est magique !

L'interface est un modèle de simplicité, tout se commande avec la souris et quelques touches du clavier. Du côté de la réalisation, c'est un quasi-sans-faute. Le moteur graphique est performant, s'appuyant sur l'aspect visuel du film. Tout est très coloré, avec un côté dessin animé des plus réussis. L'animation est, elle aussi, à la hauteur, rendant le jeu assez dynamique. L'environnement sonore, quant à lui, propose une localisation convaincante et des musiques entraînantes.

Il y a cependant quelques défauts : certains niveaux sont très longs et pas forcément faciles. Cela pourrait bloquer les plus jeunes joueurs, d'autant que les points de sauvegarde sont imposés.

Au final, *Harry Potter* est un bon jeu de plate-forme, simple sans être simpliste. Avec un thème fort et une réalisation impeccable, il devrait ravir le jeune public, mais pourrait tout aussi bien intéresser les parents !

GHISLAIN MASSON

TOUS PUBLICS

On sent dans *Harry Potter* une vraie volonté de ratisser large. Il peut tourner sur presque toutes les configurations, des plus musclées aux plus modestes, tout en restant parfaitement jouable. Sur le plan de la difficulté du jeu, il en est de même. Il est possible d'automatiser les sauts, ce qui rend le jeu plus facile. Et, pour les joueurs les plus chevronnés, de nombreux niveaux secrets sont disséminés dans le château. Chacun devrait y trouver son compte !

■ Editeur **Electronics Arts** ■ Développeur **Electronics Arts** ■ Configuration minimale **CPU 266 MHz, 32 Mo de Ram** ■ Configuration recommandée **CPU 600 MHz, 64 Mo de Ram** ■ Mode réseau **non** ■ Nombre de joueurs **1** ■ Version française **oui** ■ Site **http://france.ea.com** ■ Prix **environ 45 €/300 F**

VERDICT

La Pottermania sera au moins justifiée par ce jeu riche, bien réalisé et fidèle au roman.

83%

DANS LE MEME GENRE...

Rayman 2 (Ubi Soft)
PCJ 26, 94 %
Un héros dans des mondes merveilleux.

Tomb Raider IV (Eidos)
PCJ 39, 78 %
Lara fait des bonds, en quête de trésors.

SEA DOGS

Cocktail réussi d'action, d'aventure et de gestion, *Sea Dogs* séduira les amateurs de piraterie par sa profondeur !

■ Editeur **Codemasters** ■ Prix **environ 45 €/300 F**

La distance de tir dépend du type de canon utilisé.

POUR trouver le magot, il faut aller au fond des océans ! Il en va de même pour *Sea Dogs,* un trésor original qui séduira tous les amoureux de la mer... Le jeu débute alors que, jeune capitaine, vous ne possédez qu'un petit rafiot qui risque de couler à tout moment.

Il vous faut donc trouver du matériel, des vivres et un empire à servir (Espagne, Angleterre, etc.). Ainsi, notre capitaine évolue dans une minuscule ville à l'architecture simpliste avec une vue à la troisième personne. Certes, notre homme est difficile à diriger et les villes se ressemblent toutes, mais on se fait à ces petits détails puisque l'ensemble de l'aventure se déroule en mer. En effet, vous passez d'une île à l'autre en proposant vos services aux plus offrants. Il est même possible de vous mettre à votre propre compte et de devenir un pirate craint dans tout l'archipel.

Devenez un pirate craint dans tout l'archipel

Dans les phases maritimes, vous contrôlez votre navire et croisez divers bateaux appartenant à d'autres empires, dont les buts sont différents des vôtres. Ces rencontres se soldent souvent par des batailles sanglantes à coups de canon où dextérité et gestion se complètent à merveille. La puissance de votre navire dépend, bien entendu, de sa taille, de son équipement, mais surtout de son bord. Chacun de vos membres d'équipage possède une fonction bien à lui et ses propres capacités. Il est donc indispensable de former un équipage compétent, dont vous rencontrez les membres dans les tavernes de chaque village. Lorsque vous passez à l'abordage, les deux capitaines s'affrontent dans un hybride de jeu de combat. Le gagnant raflant la cargaison pour la revendre. Plus vous avez d'argent, plus vous aurez un navire puissant et une flotte conséquente. Dommage à ce propos que vous ne contrôliez qu'un seul navire et que les autres soient dirigés par la machine. Celle-ci manquant parfois de lucidité dans les combats.

Sea Dogs propose un challenge intéressant avec ses phases de gestion d'équipage, de matériel et ses batailles maritimes. Les amoureux de piraterie et de voyages en mer ne seront pas déçus, malgré une réalisation assez moyenne.

AYMERIC LALLEE

VERDICT **70%**

Sea Dogs propose de belles batailles et une gestion profonde des bateaux et des équipages.

THE MYSTERY OF THE DRUIDS

■ Editeur **Focus**
■ Prix **environ 45 €/300 F**

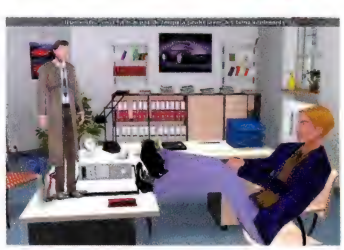
The Mystery of the Druids vous propose d'incarner un détective anglais enquêtant sur des meurtres mystérieux. Ces assassinats ont tôt fait de vous mener sur la piste des druides et des légendes celtiques.

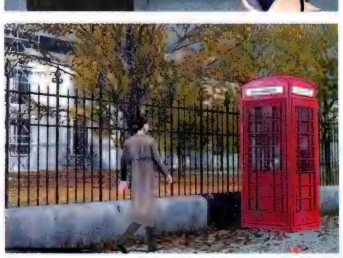
Réaliser un jeu d'aventure sur ce thème partait d'une bonne idée. Mais, au lieu d'un voyage initiatique dans l'univers des légendes celtes, c'est un voyage dans le passé du jeu vidéo qui vous attend. Moteur graphique poussif où seuls les personnages sont modélisés en 3D et évoluent sur des décors précalculés, des voix dignes des pires téléfilms et, pire, des temps de chargement entre deux tableaux : tout ce qui avait cours il y a quelques années.

L'intrigue, bien qu'intéressante, est par trop linéaire, et il faut être vraiment tordu pour avancer. Faute de cela, vous risquez de tourner en rond pendant des heures en cherchant une quelconque logique, car il n'y a qu'un seul chemin possible et une énigme ratée est synonyme de blocage.

Bref, *The Mystery of the Druids* est un jeu dépassé et n'offre pas une aventure trépidante ni même accessible au grand public. Il rate totalement ses objectifs.

GHISLAIN MASSON **35%**





ZAX : THE ALIEN HUNTER

Il fut un temps où le jeu d'action n'était pas l'apanage de la 3D. Plus maintenant : voyez donc l'hommage de ce bon vieux *Zax* !

■ Editeur **JoWood Productions** ■ Prix **environ 45 €/300 F**

Toutes les rencontres ne sont pas hostiles : certaines conduisent à des dialogues.

REUSSIR à motiver le public d'aujourd'hui avec un shoot them up en 2D, voilà bien une gageure. Mais, en dépit d'un certain capital sympathie, *Zax* ne parvient que difficilement à remplir ce difficile contrat.

De prime abord, *Zax* possède toutes les qualités d'un titre fun sans prise de tête, à commencer par un prix très abordable. A ce compte-là, on peut effectivement détourner les yeux du concept ludique et technique daté et jouir sans vergogne d'une action que l'on pressent trépidante. Car *Zax* est un shoot, un vrai, l'essentiel du jeu consistant à promener le personnage principal, un baroudeur de l'espace à la mine patibulaire, dans des niveaux infestés d'aliens malfaisants.

Les concepteurs ont tenu à brasser large

Présenté ainsi, *Zax* dégage un certain charme brut et pourrait presque passer pour une sorte de *Serious Sam* en 2D. Mais les concepteurs ont tenu à brasser large en incluant un scénario et des tas de mini-quêtes qui lorgnent maladroitement du côté de l'aventure. Autant l'avouer, toute cette partie s'avère plutôt ratée, les dialogues sont ennuyeux et l'ensemble manque d'intérêt, voire d'humour, contrairement à ce que laisse supposer la courte cinématique d'introduction.

Il reste des tueries à la chaîne, pour ceux qui aiment le genre. De quoi agrémenter quelques heures jubilatoires dans une ambiance qui n'est pas loin de rappeler un *Diablo* futuriste. Certes, les objets spéciaux et autres talents farfelus qui font l'intérêt du soft de Blizzard sont ici absents, mais la 2D possède des qualités esthétiques tout à fait honorables, même si les animations sont plutôt faiblardes. Du côté des ennemis et des armes proposées, le jeu manque de variété, mais compense par une diversité des décors et une interactivité des éléments à l'écran fort appréciable.

Bref, un constat en demi-teinte, encore un peu plus terni par la présence de quelques bugs gênants. *Zax* n'est donc vraiment pas un soft indispensable, même s'il possède un côté rétro indéniablement attachant.

JEAN-FRANÇOIS MARIOTTI

VERDICT **65%**

Malgré sa répétitivité et son manque d'originalité, Zax demeure sympa une poignée d'heures.

VERSAILLES II LE TESTAMENT

■ Editeur **Cryo Interactive**
■ Prix **environ 45 €/300 F**

Toujours en coopération avec la Réunion des musées nationaux et le château de Versailles, Cryo nous sort pour Noël le deuxième volet de *Versailles*, véritable phénomène du soft ludo-éducatif.

A mi-chemin entre jeu d'aventure et promenade éducative, ce deuxième volet reste campé sur le concept de son prédécesseur. L'intrigue prend place au cours de l'historique tractation entre Vienne et Versailles, entre le roi de France et l'empereur, pour régler la question de la succession d'Espagne. Bref, le contexte idéal (1699-1700) pour une formidable aventure dans un des plus beaux monuments de notre patrimoine.

Graphiquement, tout reste de qualité, même si les lieux manquent parfois cruellement de vie. La priorité est donnée à la précision de la reconstitution, et c'est la dernière évolution de la famille de moteurs graphiques signés Cryo qui s'y colle, le Cryogen V2. 3D pré-calculée d'excellente facture et énigmes se croisent ainsi dans *Versailles II*, un titre hybride et plein de surprises pour qui est sensible à l'atmosphère feutrée du « culturellement correct ».

RICHARD ROBIN **75%**

Réservez vos jeux dans votre Micromania ou sur micromania.fr

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

Pour tout savoir à tout moment sur tous les jeux !

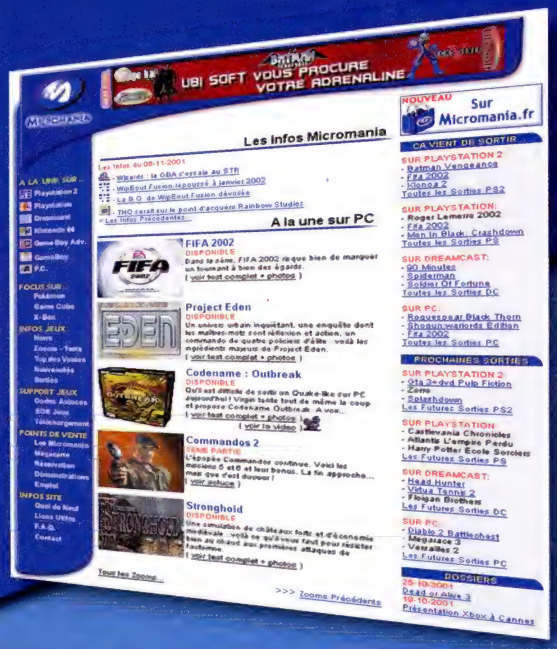
micromania.fr

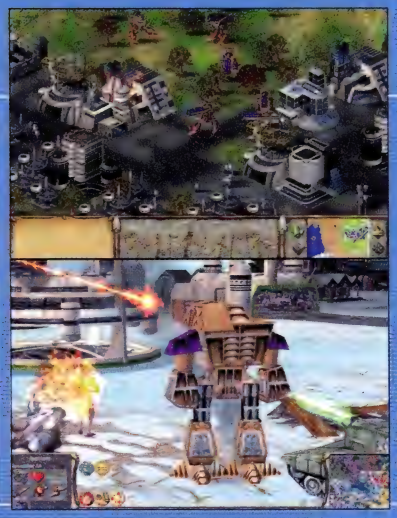
LE SITE QUI DONNE LA PAROLE AUX JOUEURS

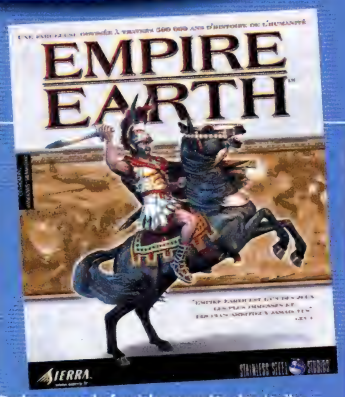
Vous avez aimé (ou détesté) un jeu ? Donnez votre avis, votez, laissez vos commentaires !

Vous voulez acheter un jeu ?

Venez consulter les avis des testeurs et des autres joueurs !







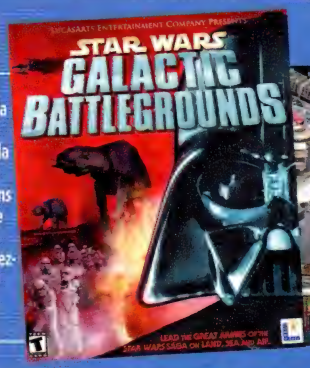
De la guerre du feu à la conquête des étoiles... Une odyssée à travers l'Histoire de l'humanité ! Vous devrez insuffler l'esprit de conquête à votre modeste tribu de chasseurs afin d'étendre la domination de votre clan à travers les âges et jusqu'aux confins de la planète Terre.

Infiltrez les bases nazies du château Wolfenstein en pleine seconde guerre mondiale afin d'empêcher les sinistres recherches scientifiques dirigées par Hitler : un univers sombre et fantastique, une expérience inédite pour les yeux et vos nerfs !

AVEC

*Écoutez **Groove Station** du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h et **GAGNEZ 5 JEUX** le lundi à 19 h 30 !*

Conduisez les armées légendaires de Star Wars™ à la victoire... Choisissez l'Empire Galactique, l'Alliance Rebelle, la Fédération du Commerce, les Wookies et d'autres civilisations Star Wars et déterminez l'issue de la guerre civile galactique. Choisissez votre camp. Rappelez-vous ! *Quelle que soit votre décision, le seul et unique commandant, c'est VOUS !*



LES MICROMANIA

78 MICROMANIA PARLY 2 NOUVEAU
C.Ccial Régional Parly - Tél. 01 39 23 40 90
78158 Le Chesnay

76 MICROMANIA BARENTIN NOUVEAU
C.Ccial Carrefour - Tél. 02 35 91 98 88
76360 Barentin

76 MICROMANIA DIEPPE NOUVEAU
C.Ccial du Belvédère - Tél. 02 35 06 05 15
76200 Dieppe

76 MICROMANIA LE HAVRE NOUVEAU
C.Ccial Auchan - Le Grand Havre
76290 Montivilliers

86 MICROMANIA POITIERS NOUVEAU
C.Ccial Auchan Chasseneuil
86360 Poitiers Futuroscope

76 MICROMANIA TOURVILLE Bientôt sous l'enseigne Micromania !
C.Ccial Carrefour
76410 Tourville-la-Rivière

95 MICROMANIA OSNY Bientôt sous l'enseigne Micromania !
C.Ccial Osny Nord
95520 Osny

76 MICROMANIA ROUEN Bientôt sous l'enseigne Micromania !
50, rue du Grand-Pont
76000 Rouen

PARIS

75 MICROMANIA FORUM DES HALLES - Tél. 01 55 34 98 20
75 MICROMANIA MONTPARNASSE - Tél. 01 45 49 07 07
75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES - Tél. 01 42 56 04 13
75 MICROMANIA OPÉRA - Tél. 01 40 15 93 10
75 MICROMANIA ITALIE 2 - Tél. 01 45 89 70 43
75 MICROMANIA ÉOLE - Tél. 01 44 53 11 15
75 MICROMANIA MONTPARNASSE GARE - Tél. 01 56 80 04 00

RÉGION PARISIENNE

77 MICROMANIA CLAYE-SOUILLY - Tél. 01 60 94 80 41
77 MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT - Tél. 01 60 18 19 11
77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE - Tél. 01 64 87 90 33
78 MICROMANIA VÉLIZY 2 - Tél. 01 34 65 32 91
78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN - Tél. 01 30 43 25 23
78 MICROMANIA PLAISIR - Tél. 01 30 07 51 87
78 MICROMANIA MONTESSON - Tél. 01 61 04 19 00
91 MICROMANIA LES ULIS 2 - Tél. 01 69 29 04 99
91 MICROMANIA ÉVRY 2 - Tél. 01 60 77 74 02
92 MICROMANIA LA DÉFENSE - Tél. 01 47 73 53 23
92 MICROMANIA LA DÉFENSE 2 - Tél. 01 47 73 69 17
93 MICROMANIA BEL'EST - Tél. 01 41 63 14 16
93 MICROMANIA PARINOR - Tél. 01 48 65 35 39
93 MICROMANIA ROSNY 2 - Tél. 01 48 54 73 07
93 MICROMANIA LES ARCADES - Tél. 01 43 04 25 10
94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL - Tél. 01 45 15 12 06
94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE - Tél. 01 46 87 30 71
94 MICROMANIA CRÉTEIL - Tél. 01 43 77 24 11
94 MICROMANIA BERCY 2 - Tél. 01 41 79 31 61
94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY - Tél. 01 53 99 18 45
95 MICROMANIA CERGY - Tél. 01 34 24 88 81

PROVINCE

06 MICROMANIA ANTIBES - Tél. 04 97 21 16 16
06 MICROMANIA CAP 3000 - Tél. 04 93 14 61 47
06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE - Tél. 04 93 62 01 14
13 MICROMANIA VITROLLES - Tél. 04 42 77 49 50
13 MICROMANIA AUBAGNE - Tél. 04 42 82 40 35
13 MICROMANIA LA VALENTINE - Tél. 04 91 35 72 72
13 MICROMANIA LE MERLAN - Tél. 04 95 05 33 45
14 MICROMANIA CAEN - Tél. 02 31 35 62 82
21 MICROMANIA DIJON - Tél. 03 80 28 08 88
31 MICROMANIA TOULOUSE - Tél. 05 61 76 20 39
31 MICROMANIA LABÈGE TOULOUSE - Tél. 05 61 00 13 20
33 MICROMANIA BORDEAUX-LAC - Tél. 05 56 29 05 36
34 MICROMANIA MONTPELLIER - Tél. 04 67 20 09 97
36 MICROMANIA CHATEAUROUX - Tél. 02 54 27 44 40
44 MICROMANIA NANTES - Tél. 02 51 72 94 96
44 MICROMANIA NANTES ST-SÉBASTIEN - Tél. 02 51 79 08 70
45 MICROMANIA ORLÉANS - Tél. 02 38 42 14 54
45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE - Tél. 02 38 22 12 38
49 MICROMANIA ANGERS - Tél. 02 41 25 03 20
51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL - Tél. 03 26 86 52 76
54 MICROMANIA NANCY - Tél. 03 83 37 81 88
57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT - Tél. 03 87 51 39 11
59 MICROMANIA RONCQ - Tél. 03 20 27 97 62
59 MICROMANIA LEERS - Tél. 03 28 33 96 80
59 MICROMANIA EURALILLE - Tél. 03 20 55 72 72
59 MICROMANIA LILLE V2 - Tél. 03 20 05 57 58
59 MICROMANIA VALENCIENNES - Tél. 03 27 51 90 79
62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE - Tél. 03 21 85 82 84
62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT - Tél. 03 21 20 52 77
62 MICROMANIA BOULOGNE - Tél. 03 21 31 63 51
66 MICROMANIA PERPIGNAN - Tél. 04 68 68 33 21
67 MICROMANIA STRASBOURG - Tél. 03 88 32 60 70
67 MICROMANIA ILLKIRCH - Tél. 03 90 40 28 20
67 MICROMANIA SCHWEIGHOUSE - Tél. 03 88 07 27 18
68 MICROMANIA MULHOUSE - Tél. 03 89 61 65 20
69 MICROMANIA ÉCULLY - Tél. 04 72 18 50 42
69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU - Tél. 04 78 60 78 82
69 MICROMANIA LYON ST-PRIEST - Tél. 04 72 37 47 55
69 MICROMANIA SAINT-GENIS - Tél. 04 72 67 02 92
72 MICROMANIA LE MANS - Tél. 02 43 52 11 91
72 MICROMANIA LE MANS SUD - Tél. 02 43 84 04 79
74 MICROMANIA ANNECY - Tél. 04 50 24 09 09
76 MICROMANIA ROUEN ST-SEVER - Tél. 02 32 18 55 44
83 MICROMANIA MAYOL - Tél. 04 94 41 93 04
83 MICROMANIA GRAND-VAR - Tél. 04 94 75 32 30
84 MICROMANIA AVIGNON - Tél. 04 90 31 17 66
84 MICROMANIA AVIGNON SUD - Tél. 04 90 81 05 40

TOP 5 BONNES RESOLUTIONS POUR L'ANNEE A VENIR

1) *Diablo II*
Arrêter de faire du troc toutes les nuits.

2) *Anarchy Online*
Ne plus faire les boutiques de fringues au lieu de faire de l'XP.

3) *Ghost Recon*
Ne plus me faire tuer dès le début en laissant mes copains dans la mélasse.

4) *Return to Castle Wolfenstein*
Détruire la totalité des objets et représentations nazies du jeu.

5) *The Sims*
Laisser les Sims se débrouiller et vivre leur vie une fois pour toutes.

LE TOP JEUX

Entre *FS 2002*, *Ghost Recon* et *AVP 2*, le renouvellement du top jeux est faussé. Les suites officielles de ces trois hits remplacent les anciens du même nom. Suffirait presque de rajouter un « numéro 2 » pour être quitte.

ACTION

1) GIANTS CITIZEN KABUTO
- **Développeur :** Planet Moon
- **Editeur :** Interplay
- **Test :** *PCJ 39* - 85 %

Giants, doté d'une jouabilité sans faille, plonge le joueur dans un univers splendide, aux couleurs chaudes et au scénario bourré d'humour. Un *must* dans le genre.

2) MECHWARRIOR 4
- **Développeur :** FASA
- **Editeur :** Microsoft **Test :** *PCJ 40* - 89 %

Pilotez des géants d'acier dans un titre entièrement dédié à l'action.

3) RAYMAN 2
- **Développeur :** Ubi Soft
- **Editeur :** Ubi Soft **Test :** *PCJ 26* - 94 %

Notre héros démembré préféré parcourt un monde merveilleux.

4) MAX PAYNE
- **Développeur :** Remedy Entertainment
- **Editeur :** Take 2 Interactive **Test :** *PCJ 46* - 89 %

Un roman noir à traverser un flingue dans chaque main, en abusant du ralenti.

5) MDK 2
- **Développeur :** Bioware
- **Editeur :** Interplay **Test :** *PCJ 33* - 90 %

Une suite particulièrement réussie. De l'action et de l'humour à foison.

ACTION / AVENTURE

1) DEUS EX
- **Développeur :** Ion Storm
- **Editeur :** Eidos
- **Test :** *PCJ 35* - 95 %

Fabuleux, exceptionnel, prenant, *Deus Ex* vous scotchera devant votre écran pendant des heures. Une ombre au tableau : un mode coopératif aurait été le bienvenu.

2) MESSIAH
- **Développeur :** Shiny
- **Editeur :** Interplay **Test :** *PCJ 31* - 90 %

C'est beau, jouable et amusant. Comment résister à l'appel d'un ange ?

3) OUTCAST
- **Développeur :** Appeal
- **Editeur :** Infogrames **Test :** *PCJ 23* - 90 %

Outcast reste un jeu d'exception doté d'une ambiance prenante.

4) UNE FAIM DE LOUP
- **Développeur :** Infogrames Lyon
- **Editeur :** Infogrames **Test :** *PCJ47* - 85 %

Will Coyote comme vous ne l'avez jamais vu. La prestation de Daffy Duck vaut le détour.

5) DRAKAN
- **Développeur :** Surreal Software
- **Editeur :** Psygnosis **Test :** *PCJ 25* - 89 %

Rynn séduit toujours des milliers de joueurs et elle n'est pas près de lâcher sa place.

ACTION / ROLES

1) DIABLO II
- **Développeur :** Blizzard
- **Editeur :** Blizzard
- **Test :** *PCJ 35* - 94 %

Cinq protagonistes, un monde vaste, des monstres et des points d'expérience partout. Ce second opus n'est pas conseillé pour notre quota de sommeil quotidien.

2) DIABLO
- **Développeur :** Blizzard
- **Editeur :** Ubi Soft **Test :** non testé

Un premier épisode qui reste une référence incontestable dans le genre.

3) REVENANT
- **Développeur :** Cinematix Studios
- **Editeur :** Eidos **Test :** *PCJ 26* - 89 %

Bien que *Revenant* s'avère joli et fun, ce titre est tout de même trop court.

4. NOX
- **Développeur :** Westwood Studios
- **Editeur :** Electronic Arts **Test :** *PCJ 30* - 75 %

Une ambiance amusante, un côté dessin animé, mais un certain manque de profondeur.

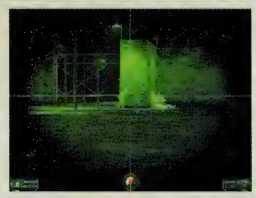
5) DARKSTONE
- **Développeur :** Delphine Software
- **Editeur :** Electronic Arts **Test :** *PCJ 24* - 84 %

Un titre dont on se lasse assez rapidement. De quoi s'occuper une soirée.

ACTION / STRATEGIE

1) GHOST RECON
- **Développeur :** Red Storm
- **Editeur :** Ubi Soft
- **Test :** *PCJ 49* - 90 %

La relève de *Rogue Spear* est largement assurée, avec ce jeu qui constitue l'aboutissement de la prestigieuse série des Tom Clancy.



2) SWAT 3
- **Développeur :** Vivendi
- **Editeur :** Vivendi **Test :** *PCJ 28* - 93 %

La communauté grandit rapidement depuis que l'option multijoueur est disponible.

3) DARK PROJECT II
- **Développeur :** Looking Glass
- **Editeur :** Eidos **Test :** *PCJ 33* - 90 %

Le voleur est de retour et se faufile discrètement dans le Top Jeux.

4) OPERATION FLASHPOINT
- **Développeur :** Bohemia Interactive
- **Editeur :** Codemasters **Test :** *PCJ 44* - 90 %

La guerre froide n'est pas finie pour tout le monde. Un titre réaliste et prenant.

5) HEAVY GEAR 2
- **Développeur :** Activision
- **Editeur :** Activision **Test :** *PCJ 24* - 92 %

La variété des parties multijoueurs permet à *HG* de conquérir de nombreux fans.

AVENTURE / ROLES

1) BALDUR'S GATE II
- **Développeur :** Bioware
- **Editeur :** Interplay
- **Test :** *PCJ 36* - 91 %

Un titre immense, qui nous donne envie d'avancer toujours plus loin dans l'aventure. *Baldur's Gate II* vous procurera des heures et des heures de plaisir.

2) THE LONGEST JOURNEY
- **Développeur :** Funcom
- **Editeur :** Funcom **Test :** *PCJ 27* - 94 %

April, prise entre rêve et réalité, ne sait plus où donner de la tête. Aidez-la !

3) PLANESCAPE : TORMENT
- **Développeur :** Black Isle
- **Editeur :** Interplay **Test :** *PCJ 29* - 94 %

Un des meilleurs jeux de rôles à posséder pour vivre une aventure en solitaire.

4) MYST III : EXILE
- **Développeur :** Presto Studios
- **Editeur :** Ubi Soft **Test :** *PCJ 46* - 90 %

Des décors de toute beauté pour une aventure poétique maintes fois imitée mais jamais égalée.

5) ARCANUM
- **Développeur :** Troïka Games
- **Editeur :** Vivendi Universal **Test :** *PCJ 46* - 85 %

Mêlant fantaisie et technologie rétrofuturiste, ce RPG est d'une richesse incomparable.

VOTEZ !

Chers lecteurs, n'oubliez pas que ce Top Jeux est aussi le vôtre et que vous pouvez, vous aussi, influer sur ce classement. Défendez votre titre préféré par e-mail (julien.vandesteene@futurenet.fr) en précisant la catégorie visée et le rang attribué.

COURSE

1) SUPERBIKE 2001
- **Développeur :** Milestone
- **Editeur :** EA Sports
- **Test :** *PCJ 37* - 94 %

Les amateurs de simulation de motos vont pouvoir s'en donner à cœur joie avec la dernière version (plus jouable, plus belle...) de *Superbike*.

2) COLIN MCRAE 2.0
- **Développeur :** Codemasters
- **Editeur :** Codemasters **Test :** *PCJ 39* - 87 %

Colin McRae revient en force, plus beau, plus jouable et plus fun.

3) F1 RACING CHAMPIONSHIP
- **Développeur :** Ubi Soft
- **Editeur :** Ubi Soft **Test :** *PCJ 42* - 95 %

GP 3 est mort ! La nouvelle référence des passionnés de Formule 1.

4) RALLY CHAMPIONSHIP 2002
- **Développeur :** Warthog
- **Editeur :** Actualize **Test :** *PCJ 49* - 84 %

De superbes décors pour un challenge difficile.

5) MOTOCROSS MADNESS 2
- **Développeur :** Rainbow Studios
- **Editeur :** Microsoft **Test :** *PCJ 34* - 85 %

Un moteur graphique qui offre une grande liberté durant les courses. Un *must*.

DOOM-LIKE

1) HALF-LIFE
- **Développeur :** Valve
- **Editeur :** Vivendi
- **Test :** *PCJ 16* - 95 %

Depuis quelques mois en version pack regroupant *Half-Life*, *Opposing Force*, *Team Fortress* et *Counter-Strike* pour 200 F. Pas question de le louper.

2) THE TOURNAMENT
- **Développeur :** Epic Games
- **Editeur :** GT Interactive **Test :** *PCJ 24* - 85 %

La possibilité de donner des ordres aux bots et un mode Assaut très prenant.

3) QUAKE III
- **Développeur :** ID Software
- **Editeur :** Activision **Test :** *PCJ 28* - 91 %

C'est bourrin et très défoulant. Si vous voulez de l'action, *Q3* est pour vous.

4) SOLDIER OF FORTUNE
- **Développeur :** Raven Software
- **Editeur :** Activision **Test :** *PCJ 31* - 90 %

C'est violent à souhait, le sang gicle, tout ce qu'il faut pour s'amuser.

5) ALIENS VS PREDATOR 2
- **Développeur :** Monolith
- **Editeur :** Vivendi Universal **Test :** *PCJ 49* - 90 %

Avec le marine, l'alien ou le prédateur, c'est trois bons Doom-like pour le prix d'un.

GESTION

1) BLACK & WHITE
- **Développeur :** Lionhead
- **Editeur :** Electronic Arts
- **Test :** *PCJ 41* - 90 %

Après des premières heures rebutantes, *Black & White* appelle constamment les joueurs les plus courageux à s'immerger dans son univers. Un titre passionnant.

2) CIV. : CALL TO POWER II
- **Développeur :** Activision
- **Editeur :** Activision **Test :** *PCJ 39* - 90 %

Ce n'est pas un *Civilization*, mais presque... Amateurs de gestion, à vos souris !

3) IMPERIUM GALACTICA 2
- **Développeur :** Digital Reality
- **Editeur :** GT **Test :** *PCJ 28* - 93 %

Malgré une réelle complexité, il reste simple d'accès. Un jeu immense.

4) THEME PARK WORLD
- **Développeur :** Bullfrog
- **Editeur :** Electronic Arts **Test :** *PCJ 27* - 90 %

Entrez dans le monde merveilleux des parcs d'attractions.

5) STARTOPIA
- **Développeur :** Mucky Foot
- **Editeur :** Eidos **Test :** *PCJ 45* - 87 %

Un jeu à l'humour décapant et au design ravageur. Même les petits gris sont de la partie !

MULTIJOUEURS

1) DIABLO II
- **Développeur :** Blizzard
- **Editeur :** Blizzard
- **Test :** *PCJ 35* - 94 %

Le bébé de Blizzard fait des heureux. Les joueurs se réjouissent de l'arrivée de l'add-on et accumulent les points d'expérience sur **Battle.net**.

2) STARCRAFT
- **Développeur :** Blizzard
- **Editeur :** Blizzard **Test :** *PCJ 10* - 93 %

Starcraft s'impose toujours comme la référence de la stratégie temps réel.

3) TRIBES 2
- **Développeur :** Dynamix
- **Editeur :** Vivendi **Test :** *PCJ 42* -90 %

Le premier a fait plus d'un adepte. Cette nouvelle mouture prend tout droit la même route.

4) ASHERON'S CALL
- **Développeur :** Microsoft
- **Editeur :** Microsoft **Test :** non testé

Un titre riche, un monde vaste et un système d'allégeance excellent.

5) THE TOURNAMENT
- **Développeur :** Epic Games
- **Editeur :** GT Interactive **Test :** *PCJ 24* - 85 %

De nombreux mods, dont l'excellent *Tactical Ops*. A essayer d'urgence.

SIMULATEURS DE VOL

1) FLIGHT SIMULATOR 2002
- **Développeur :** Microsoft
- **Editeur :** Microsoft
- **Test :** *PCJ 49* - 92 %

Le simulateur de vol civil par excellence. Plus beau, plus riche, plus vivant, et loin de se résumer à une simple mise à jour, *Flight Sim 2002* est incontournable.

2) FLIGHT UNLIMITED 3
- **Développeur :** Looking Glass Studios
- **Editeur :** Electronic Arts **Test :** *PCJ 28* - 91 %

Du fun dans un simulateur de vol civil, ça intéresse les fans du genre.

3) IL-II STURMOVIK
- **Développeur :** Maddox Games
- **Editeur :** Ubi Soft **Test :** *PCJ 49* - 89 %

Le réalisme comme maître mot, une simulation de dog fights avec des vieux coucous qui en ont !

4) F-16 & MIG 29
- **Développeur :** Novalogic
- **Editeur :** Novalogic **Test :** *PCJ 15* - 80 %

Deux avions de combat performants pour s'entretuer dans le ciel.

5) FLY! II
- **Développeur :** Terminal Reality
- **Editeur :** Take 2 **Test :** *PCJ 46* - 87 %

Une très bonne série d'initiation aux joies du vol civil, qui fera le bonheur des apprentis pilotes.

SHOOT

1) CRIMSON SKIES
- **Développeur :** FASA
- **Editeur :** Microsoft
- **Test :** *PCJ 37* - 92 %

Crimson Skies est une petite merveille, que ce soit en solo ou en réseau. Il dispose d'une jouabilité exemplaire et d'une ambiance excellente.

2) STARLANCER
- **Développeur :** Digital Anvil
- **Editeur :** Microsoft **Test :** *PCJ 33* - 91 %

Le meilleur jeu de shoot spatial existant. *Starlancer* est une pure merveille.

3) FREESPACE 2
- **Développeur :** Parallax Software
- **Editeur :** Interplay **Test :** *PCJ 26* - 94 %

Toujours aussi prenant, *Freespace 2* dispose d'un scénario bien ficelé.

4) TACHYON
- **Développeur :** Novalogic
- **Editeur :** Novalogic **Test :** *PCJ 33* - 84 %

Un jeu de tir efficace, mais qui fait un peu pâle figure face à *Starlancer*.

5) X-WING ALLIANCE
- **Développeur :** Totally Games
- **Editeur :** LucasArts **Test :** *PCJ 20* - 81 %

LucasArts a intérêt à se réveiller. *X-Wing* est proche du gouffre.

SPORT

1) NHL 2001
- **Développeur :** EA Sports
- **Editeur :** Electronic Arts
- **Test :** *PCJ 37* - 89 %

EA signe une fois encore un excellent titre de sport. Cette dernière version de *NHL* est tout simplement indispensable à tous les sportifs virtuels.

2) FIFA 2002
- **Développeur :** EA Sports
- **Editeur :** Electronic Arts **Test :** *PCJ 48* - 75 %

FIFA est la référence en matière de jeu de foot sur PC. Un titre très riche.

3) NBA LIVE 2001
- **Développeur :** EA Sports
- **Editeur :** Electronic Arts **Test :** *PCJ 42* - 90 %

Pas de changement pour le basket. Il reste paisiblement troisième.

4) NFL 2000
- **Développeur :** EA Sports
- **Editeur :** Electronic Arts **Test :** *PCJ 26* - 82 %

Electronic Arts est toujours maître du Top Sport. Belle performance !

5) TENNIS MASTERS SERIES
- **Développeur :** Microïds
- **Editeur :** Microïds **Test :** *PCJ 48* - 80 %

Meilleure jouabilité, meilleurs graphismes, tout simplement le meilleur jeu de tennis sur PC.

STRATEGIE

1) COMMANDOS 2
- **Développeur :** Pyro Studios
- **Editeur :** Eidos
- **Test :** *PCJ 48* - 95 %

Un travail incroyable réalisé par des développeurs de talent. Une vraie claque qui se paye par une difficulté élevée et une prise en main qui risque de dérouter les débutants.

2) STARCRAFT
- **Développeur :** Blizzard
- **Editeur :** Blizzard **Test :** *PCJ 18* - 89 %

Le plus grand RTS qui soit. Son succès sur les serveurs de **Battle.net** le prouve assez.

3) LA BATAILLE POUR DUNE
- **Développeur :** Westwood
- **Editeur :** E.A. **Test :** *PCJ 44* - 85 %

Sa réalisation et la richesse de son univers le placent en très bonne position.

4) COSSACKS
- **Développeur :** CDV
- **Editeur :** Focus **Test :** *PCJ 42* - 88 %

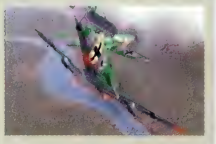
Plus de huit mille unités simultanément à l'écran. Qui dit mieux ?

5) ETHERLORDS
- **Développeur :** Nival Interactive
- **Editeur :** Fishtank **Test :** *PCJ 49* - 85 %

Sur le principe de *HOMM*, mais dans un univers original et avec des combats en 3D.

CE MOIS-CI, NOUS AVONS JOUÉ LE PLUS A...

1) Cyril, *Return to Castle Wolfenstein*
« Nazis, zombies, Cyd ne fait pas de différence. »



2. David, *IL-II Sturmovik*
« Ces décrochages me décolleront la pulpe du fond. »

3. Jean-Pierre, *Etherlords*
« Sortilèges, savoir-faire et un zest de chance. »

4. Julien, *Return to Castle Wolfenstein*
« Si j'étais né en 17 à Leidenstadt... »

5. Richard, *Return to Castle Wolfenstein*
« Pan dans ta tête, Herr machin-trucmunchen ! »

6. Thomas, *Anarchy Online*
« Niveau 28, j'avance moins vite que mes benchs. »

RESEAU

TOUTE L'ACTUALITE ONLINE ET DU JEU EN RESEAU

MMORPG

RYZOM

Le prochain grand jeu de rôles online pourrait bien être français !

Ce n'est pas demain la veille que la recette miracle des MMORPG prendra fin. Un énième jeu de rôles online nous a été présenté. En cours de développement depuis environ deux ans, *Ryzom* sort tout droit de la société Nevrax. Retenez bien ce nom, car cette entreprise bien de chez nous risque de faire beaucoup de bruit dans les prochaines années. Mais laissons-leur le temps de s'occuper de ce tout nouveau MMORPG *made in* France. Loin du cyberpunk ou du médiéval-fantastique, *Ryzom* plonge le joueur dans un monde particulièrement poétique, très proche des univers créés par Miyazaki.

A première vue, l'aspect social devrait prendre le pas sur les combats et le cumul de points d'expérience. Par exemple, il devrait être possible de s'imposer chef d'une ville en établissant une campagne électorale. Ce sera donc aux joueurs de voter. En ce qui concerne le moteur, *Ryzom* place la barre assez haut : les effets de particules sont extrêmement bien réussis, et l'effet de l'eau en met plein les yeux. Nevrax prévoit également de mettre à disposition du public de nombreux programmes qui permettront, par exemple, de composer ses propres morceaux de musique puis de les écouter dans un bar.

Ryzom possède un potentiel énorme qu'il est difficile de décrire en quelques lignes. Nous reviendrons prochainement sur ce titre.

■ Le site www.ryzom.com devrait être ouvert au moment où vous lirez ces lignes. Sinon, dirigez-vous ici : www.nevrax.com

MMORPG

LA 4e PROPHETIE

GOA ne lui a pas encore dit adieu !

Suite à de nombreux mails, nous tenons à vous préciser que les serveurs de *La 4e Prophétie* ne fermeront pas leurs portes prochainement, contrairement à ce que nous écrivions. Les amateurs de ce jeu de rôles entièrement gratuit pourront donc continuer à tuer des rats en toute quiétude.

GHOST RECON

La suite du très célèbre *Rogue Spear* ne fait pas les choses à moitié. Excellent en solo, il se révèle passionnant en réseau ! Préparez-vous à accomplir des missions inoubliables en multijoueur.

PAGE 96

DARK AGE OF CAMELOT

Vous ne savez pas quel royaume ou personnage sélectionner ? Nous vous dévoilons tout pour faciliter votre choix. *PC Jeux* vous prend par la main pour vous immerger dans l'univers de *DAOC*.

PAGE 98

THE TOURNAMENT

STRIKE FORCE

Couronné de succès, SF poursuit son chemin

La version 1.65 du mod *Strike Force* pour *The Tournament* est disponible depuis peu. Cette nouvelle version inclut des models, des sons, sept maps, modifie certaines armes et bien plus encore. A l'instar de *Tactical Ops*, ce mod a pas mal de succès auprès des joueurs.

Donc, n'hésitez pas à télécharger *Strike Force 1.65* (57 Mo environ) à cette adresse : www.strikeforcecenter.com

ACTION

TRIBES 2

Sierra prend en main Tribes 2 !

Il est vrai que la fermeture du studio de développement Dynamix a grandement ralenti les mises à jour pour *Tribes*, alors qu'il reste encore de nombreux problèmes à résoudre. Ajoutez quelques complications dues à des hackers ou au départ des derniers membres de l'équipe de développement, et *Tribes 2* risquait de finir six pieds sous terre dans les semaines à venir. Heureusement, Alex Rodberg, chef de produit de *Tribes 2*, a annoncé sur les forums de PlanetTribes que Sierra négocie avec un développeur pour la création d'un énorme patch. Pourvu que l'éditeur ne fasse pas faux bond aux joueurs et qu'il réussisse à sortir l'excellent *Tribes 2* des abysses où il a échoué.

Pour suivre l'actualité de *Tribes 2*, dirigez-vous ici : www.planettribes.com

MOD

DEUS EX

Contre le corporatisme, rien ne vaut la coopération d'anarcho-nihiliste...

De l'avis de tous, *Deus Ex* est l'un des jeux les plus prenants de ces derniers mois. Pourtant, s'il proposait un mode multijoueur, celui-ci se résumait à un simple Deathmatch, bien loin du mode solo... Fort heureusement, *The Co-Op Project* comble cet énorme manque en nous offrant l'opportunité de refaire la campagne. En fait, cette possibilité ne sera disponible que dans les prochaines versions. La raison en est simple : afin de produire un mod efficace, l'équipe a préféré sortir cette première bêta, où un seul niveau est disponible ! D'ici à quelques mois, *The Co-Op Project* comprendra une sauvegarde et une compatibilité totale avec la campagne (mission, cinématiques...). En attendant, profitez de cette bêta qui accepte jusqu'à seize joueurs sur la carte « Rydberg Field » en intégrale (sauf les cinématiques).

■ **Vous pouvez télécharger ce mod sur le site officiel de *The Co-Op Project* : http://coop.deus-ex.org/**

MMORPG

LOST CONTINENT

Jouez les Indiana Jones !

Le développement d'un nouveau jeu de rôles online massivement multijoueur vient d'être annoncé. Ce projet tout beau tout frais se nomme *Lost Continent* et vous plonge dans un univers plutôt original pour le genre. En effet, ce titre est censé offrir un univers inspiré des œuvres de Jules Verne. Selon les dires des développeurs, ce titre est un MMORPG de seconde génération alliant la richesse d'une histoire solo à l'aspect social des jeux massivement multijoueurs. La sortie étant prévue pour 2003 seulement, quelques artworks sont actuellement disponibles. Mais nous ne manquerons pas de vous informer de l'évolution de ce titre dans les mois qui viennent.

■ **Partez à l'aventure en vous dirigeant sur ce site : http://lostcontinents.vr1.com/**

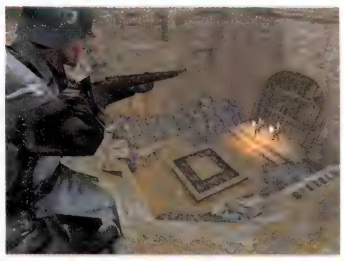
MAPS

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Le mode multijoueur non terminé !

Return to Castle Wolfenstein est composé de sept missions pour s'éclater en réseau. Certains jugeront, à tort ou à raison, que c'est insuffisant. En tout cas, Nerve Software pourrait distribuer gratuitement des maps supplémentaires pour ce titre. Il s'agit de niveaux qui n'auraient pas été terminés à temps pour la sortie du jeu. Aucune date n'est encore annoncée concernant leur disponibilité. Peut-être pourrez-vous y jouer au moment où vous lirez ces lignes...

■ **Le site officiel regorge d'infos en tout genre : www.activision.com/games/wolfenstein/home.html**



MMORPG

STAR WARS GALAXIES

Quelques images en attendant d'affronter le seigneur Vador !

Il va sans dire, le prochain jeu de rôles massivement multijoueur de Verant se fait attendre. Il faut patienter encore quelque temps avant d'obtenir des annonces plus précises concernant le système de jeu, etc. Comme toujours, pour nous faire saliver, de nouvelles captures d'écran sont disponibles. En voici quelques-unes. Vous pouvez également admirer les modèles féminins... On a presque l'impression de se trouver face à un produit Blizzard : et hop ! Voilà une nouvelle créature ce mois-ci.

■ **La force est avec vous sur le site officiel : http://starwarsgalaxies.station.sony.com**

BETA-TEST

COMMAND & CONQUER : RENEGADE

Le jeu d'action online de Westwood fait ses premiers pas !

Les amateurs de l'univers *Command & Conquer* vont bientôt pouvoir s'en donner à cœur joie avec *Renegade*. Effectivement, le bêta-test est en route, ce qui laisse présumer la sortie quasi imminente de ce titre. Pour ceux qui auraient loupé un épisode, il s'agit d'un jeu d'action online entièrement en 3D dans lequel deux clans s'affrontent (NOD et GDI). Le but étant de détruire la base adverse.

■ **Des renseignements sur la phase bêta ? Vous les trouverez ici : http://westwood.ea.com/games/ccuniverse/renegade/english/html/index_beta_testing.html**

EN VENTE EN KIOSQUE

Toute l'actualité du jeu en réseau !

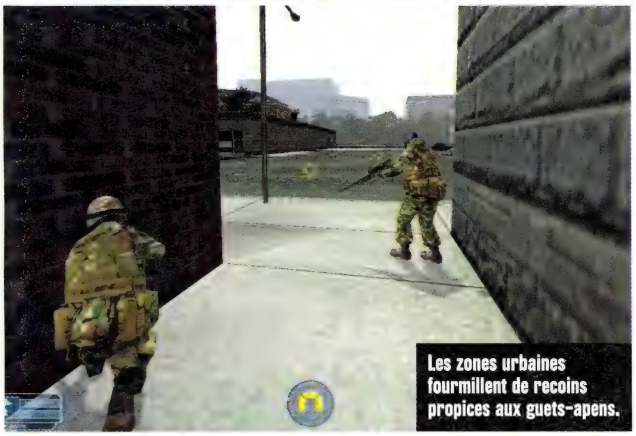
+ 2 CD offerts

GHOST RECON

Ghost Recon prend une saveur toute particulière en réseau pour devenir un jeu proche de la perfection.

Jean-François Mariotti

Cette skin de sniper est bien utile pour s'embusquer en pleine nature.



Les zones urbaines fourmillent de recoins propices aux guets-apens.

DISTRIBUTION D'UNIFORMES

Comme dans le jeu solo, le mode multijoueur propose à chacun d'endosser un personnage précis parmi quatre proposés : le fusilier, le sniper, l'artificier ou le mitrailleur. L'intérêt n'est pas d'obtenir des affrontements statiques composés uniquement de snipers en Deathmatch, mais de permettre des équipes de jeu cohérentes, tant en Teamplay qu'en Coopération. On notera qu'aucun rôle n'est plus ingrat qu'un autre et que tout le monde devrait avoir son lot d'actes de bravoure. De même, la palette d'équipement proposée, du FM au lance-roquettes en passant par divers types d'explosifs, devrait combler les amateurs de réalisme martial.

LOIN de livrer un produit incomplet, le studio Red Storm a pris soin de peaufiner le mode multijoueur de *Ghost Recon*. Après tout, la guerre est toujours plus supportable quand on est entouré d'amis !

La grande force de la série en multijoueur est d'avoir inclus systématiquement un mode Coopération. *Ghost Recon* ne faillit pas à la règle et, riche de cette profondeur online, se hisse au-dessus de toute une mêlée de jeux d'action indistincts, du plus réaliste au plus farfelu. Ici, il ne s'agit pas seulement de s'affronter entre équipes de bouchers virtuels, mais bel et bien de vivre ou de revivre les missions de la campagne solo entre joueurs.

Certes, le jeu se fait ainsi moins tactique : dans la campagne, vous deviez à la fois diriger un des soldats disponibles et régler les actions des trois groupes à votre disposition, en laissant le soin à l'IA, souvent excellente, d'agir au mieux en cas de coup dur. Pas de ça ici ! Vous y perdez en autorité, parce qu'il est toujours plus difficile de pousser au rôle ingrat de chair à canon un joueur humain plutôt qu'un bot, mais vous y gagnez en efficacité, en vous concentrant uniquement sur votre personnage et sur son rôle dans l'équipe. Il n'empêche que les contraintes de communication inhérentes à ce type de jeu favorisent les LAN par rapport aux connexions online : s'il demeure possible d'utiliser un support vocal de type Game Voice, rien ne remplacera jamais la proximité pour communiquer efficacement.

DES MAPS POUR FAMILLE NOMBREUSE

Outre le jeu en Coopération, *Ghost Recon* propose des modes plus classiques, du Teamplay au bon vieux Deathmatch. Inutile de s'attarder sur l'intérêt de ce dernier, tant l'action très réaliste et les déplacements relativement lents de *Ghost Recon* lui conviennent peu.

Le jeu en équipe s'avère bien plus sympathique, pour peu que les joueurs se mettent d'accord pour composer des escouades cohérentes. Les maps sont suffisamment vastes pour entreprendre des actions à grande échelle, d'autant que le jeu tolère jusqu'à trente-deux joueurs. On y trouve tous les terrains présents dans les modes solo et Coopération, sans compter cinq maps dédiées uniquement au multijoueur.

Au final, s'il fallait émettre une critique au milieu de tant de bonnes choses, elle concernerait le peu d'intérêt des cartes proposées pour un nombre de joueurs réduit : à moins de huit participants, vous risquez surtout de passer du temps à fouiller chaque buisson sans voir personne ! ■

The Nations

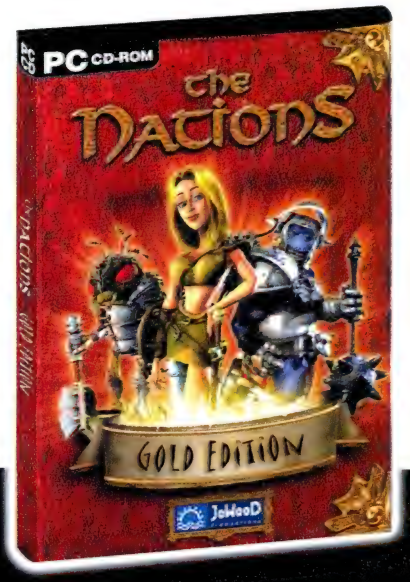
Construisez un monde à votre idée

Terrible guerrière ou maîtresse d'école ?

Le jeu qui fait de vous un roi est arrivé.

Saurez vous développer harmonieusement l'économie de votre peuple, gérer sa croissance démographique, favoriser la recherche et utiliser la diplomatie pour le mener à la prospérité sans tomber dans le travers de la guerre ?

Le challenge est lancé!



JoWooD Productions

NOBILIS

© 2001 JOWOOD. JOWOOD and the JOWOOD logo are registered trademarks of JOWOOD Productions. Nobilis and the Nobilis logo are registered trademarks of NOBILIS S.A.. All other trademarks are the property of their respective owners.

DARK AGE OF CAMELOT

S'immerger dans un MMORPG n'est pas chose aisée. *PC Jeux* vous mâche le boulot ! Alors, suivez le guide.

Cyril Dupont

LA PERIODE de bêta-test touche à sa fin, le 21 janvier certains d'entre vous ont eu le plaisir d'y goûter, d'autres sont peut-être passés à côté. Quoi qu'il en soit, le lancement officiel de *DAOC* approche à grands pas.

Nous avons donc décidé d'aider les joueurs débutants à s'immerger plus facilement dans cet univers. Au lieu de passer des heures à choisir un personnage et une nation à laquelle se vouer corps et âme, voici un descriptif de la faune et de la flore de chaque royaume. Cela vous permettra de mieux sélectionner votre premier avatar. A vous de faire votre choix selon la classe, la race ou l'environnement dans lequel vous désirez évoluer. Nous vous offrons également la carte de chaque royaume et les itinéraires des chevaux avec les remerciements du site : **www.grailbrotherhood.com** afin de vous déplacer plus aisément dans *Dark Age of Camelot*.

Des monstres hostiles, du brouillard... Bienvenue à Midgard.

MIDGARD

Midgard est, de loin, le royaume le plus sombre de *Dark Age of Camelot*. La météo y est particulièrement hostile, brouillard, pluie, neige, tout est là pour vous rendre la vie difficile. Heureusement, les différentes races sont suffisamment robustes pour survivre. Ici, vous pouvez incarner des Nains, singulièrement doués pour être des prêtres ou des combattants. Les Kobolds, petits et sournois, forment de très bons rogues. Les Trolls, la race la plus imposante de Midgard, disposent d'aptitudes naturelles pour le combat au corps à corps. Enfin, les Norsemans sont bons dans tous les domaines, mais n'excellent en rien. Après avoir sélectionné votre race, il faut choisir la classe désirée.

UNE RACE DE GUERRIERS

A Midgard, vous avez le choix entre quatre classes dans lesquelles il est possible d'évoluer vers des voies bien spécifiques.

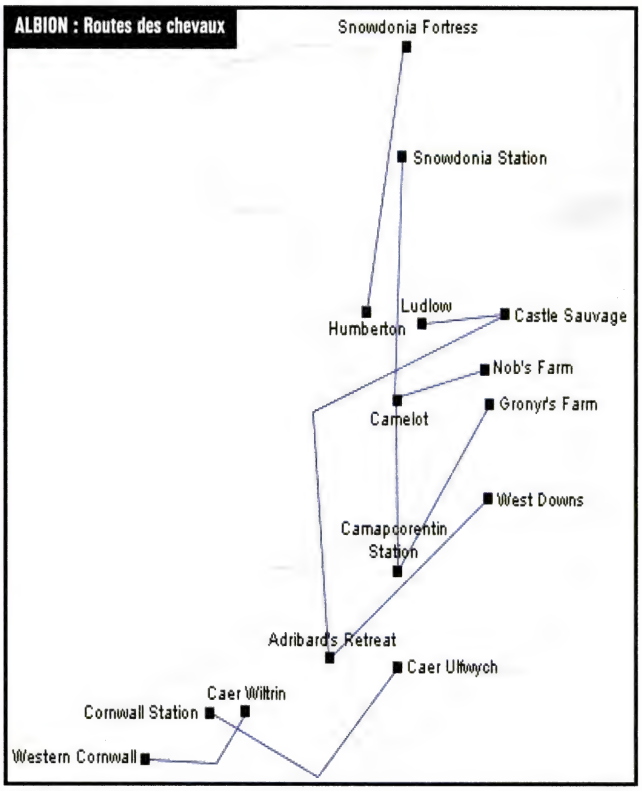
Mystic, pour les amateurs des arcanes qui deviendront par la suite des Spiritmasters ou des Runemasters. Ici, les Trolls ne sont pas acceptés.

Rogue, pour ceux qui préfèrent combattre avec finesse en devenant Hunter ou Shadowblade. Une fois de plus, les Trolls sont rejetés. Difficile d'être discret quand on pèse plus de 100 kg et qu'on mesure plus de 2 mètres.

Seer, une classe de personnages qui utilise divers pouvoirs pour augmenter les capacités de vos compagnons ou, simplement, les guérir. Ici, entre Shaman et Healer, il faudra faire un choix.

Viking est la classe de combattants grâce à laquelle il est possible de devenir Warriors, Berserkers, Skalds ou Thanes.

Sachez aussi qu'à Midgard la magie s'effectue grâce aux pouvoirs que vous octroient les dieux. A vous de servir celui qui vous convient le mieux. Néanmoins, les magiciens de ce royaume ne sont



clairement pas les plus puissants. A Midgard, il vaut mieux incarner un guerrier. Ceux qui désirent jouer les gros bills peuvent également se rendre sur Albion.

ALBION

Voici le royaume qui se rapproche le plus de notre époque médiévale sur le plan de l'architecture. Camelot en est la capitale. Depuis le décès du roi Arthur, on rapporte de nombreuses agressions aux alentours des zones frontières. Les peuples d'Hibernia et de Midgard tentent d'investir le royaume d'Arthur par la force de l'épée. Mais Camelot ne tombera pas facilement aux mains de l'ennemi, au contraire. Il faut compter avec les valeureux défenseurs d'Albion, les Avalonians, particulièrement aptes à utiliser la magie. Il y a également les Britons, maîtrisant de nombreux domaines. Puis les Highlanders. Loin d'être immortels, ces guerriers manient les armes avec fougue. Enfin, les Saracens excellent dans les disciplines qui exigent rapidité et agilité.

LES TOUCHE-A-TOUT

Une fois votre race sélectionnée, Albion vous offre la possibilité de choisir parmi cinq classes spécifiques.

Les Fighters allient force, constitution et dextérité. Cette classe de personnages permet de se diriger vers les Paladins, les Mercenaries et les Armsmen.

Les Acolytes, qui regroupent les Clerics et les Friars. Ceux qui désirent aider leurs compagnons d'armes par des sorts de soins ou autres choisiront plutôt cette classe.

Les Rogues mettent à dure épreuve vos talents de furtivité ou de déguisement en devenant Infiltrators, Minstrel ou Scout.

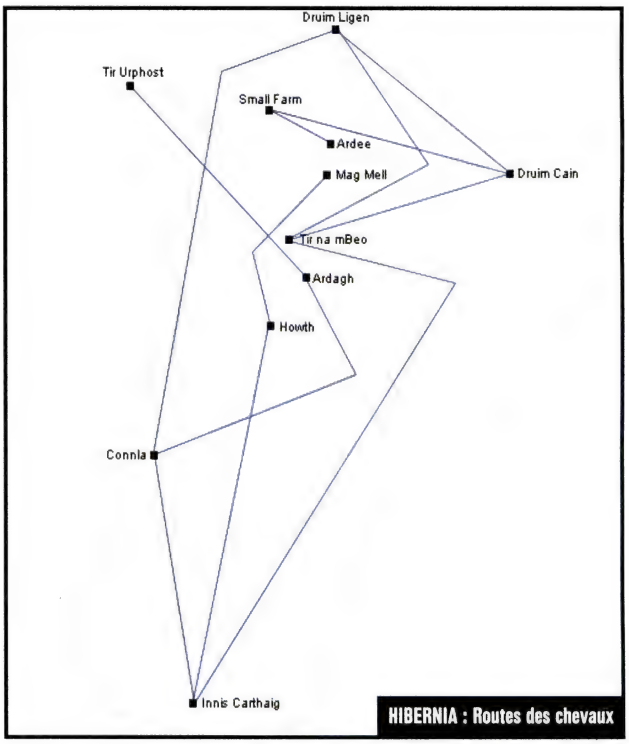
Les Mages, qui deviendront par la suite Cabalist ou Sorceror. Bien entendu, l'intelligence est une capacité primordiale à posséder pour ce type de classe.

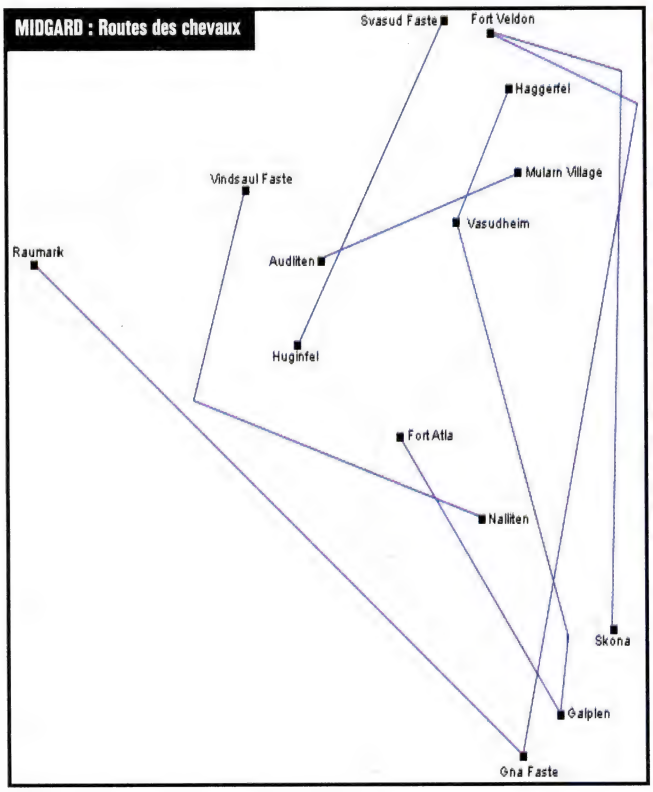
Les Elementalists utilisent la puissance des quatre éléments : feu, glace, air et terre. Deux écoles bien distinctes sont présentes : Theurgist et Wizard.

Peuplé essentiellement d'humains, le royaume d'Albion offre un choix considérable en ce qui concerne les classes de personnages. Cependant, si la magie est omniprésente en ces terres, sa puissance n'a rien de comparable avec celle d'Hibernia.

HIBERNIA

Il s'agit d'un royaume verdoyant et aux couleurs chatoyantes. Un univers féerique qui ne rend pas pour autant ses occupants plus tendres vis-à-vis de leurs adversaires. Ici, la magie est partout, la faculté des Hiberniens à user de cet art la rend presque palpable. Vous y trouverez les Celts, qui ont une capacité naturelle pour le combat, la magie liée à la nature et aux chants. Puis les Elfes ; ces êtres, à l'apparence fragile, sont doués pour tout ce qui touche aux arcanes. Les Firbolgs, quant à eux, constituent les meilleurs guerriers d'Hibernia sous leur apparence mi-homme, mi-géant. Enfin, les Lurikeens, petits et rapides, disposent de capacités innées pour la magie et la furtivité.





Combattre en groupe est un atout majeur dont il faut tirer profit.

LES MAITRES DES ARCANES

Sur les terres d'Hibernia, chaque race peut suivre une voie spécifique parmi quatre.

Guardians : the way of arms, ceux qui désirent devenir combattants devront suivre cette voie. Par la suite, ils deviendront des Heroes, des Champions ou des Blademasters.

Magicians : the way of magic. Toutes les races hormis les Firbolts peuvent suivre cette voie. A terme, il est possible de choisir entre Eldritches, Enchanters ou Mentalists.

Naturalists : the way of nature. Bards, Druids ou Wardens constituent les classes de cette voie. Les Celts et les Firbolgs n'ont pas les mêmes affinités que les Lurikeens et les Elfes pour emprunter cette voie.

Stalkers : the way of stealth. Tout le monde peut suivre cette voie pour devenir Ranger ou Nightshade.

Certes, les mages sont puissants sur Hibernia. Toutefois, les joueurs ont la possibilité d'opter pour une classe guerrière, même s'ils seront, sans le moindre doute, moins efficaces qu'un Paladin d'Albion ou qu'un Viking de Midgard.

Vous disposez des éléments pour choisir votre camp avant de prendre part à l'aventure de *Dark Age of Camelot*. Peut-être deviendrez-vous un personnage important dont on parlera dans les Chroniques de *DAOC*, à paraître dans *PC Jeux* dès le mois prochain... ■

La quête des reliques deviendra rapidement votre principal objectif.

VIVEZ TOUTE LA PASSION DU JEU

199F soit 30,34 € seulement
au lieu de 418F soit 63,72 €

PC JEUX

Chaque mois, la passion des jeux sur PC, toute l'actualité, les pré-tests, les derniers tips et soluces + 2 CD ROM dont un jeu complet.

195F soit 29,73 € seulement
au lieu de 385F soit 58,69 €

PSM2

Toute l'actualité des jeux-vidéo sur la Playstation 2 : nouveautés jeux et matériels, hits en avant première, codes et soluces.

195F soit 29,73 € seulement
au lieu de 385F soit 58,69 €

CONSOLES MAX

100% consoles, 100% passion, Consoles Max c'est encore plus d'actualités de tests produits, des dizaines de trucs et astuces indispensables.

164F soit 25 € seulement
au lieu de 214,50F soit 32,70 €

JEUX VIDEO

Le panorama complet des jeux vidéo consoles et PC avec encore plus d'actus, plus d'images et plus de jeux !

149F soit 22,71 € seulement
au lieu de 270F soit 41,16 €

ON LINE GAMER

La référence des passionnés de jeux en réseau, d'Internet, et des connexions à haut débit avec chaque numéro 2 super CD.

Jusqu'à 50% d'économie

ABONNEZ-VOUS VITE !

A retourner accompagné de votre règlement à : Future France – Service Abonnements – 26, Bd Paul Vaillant Couturier - 94851 Ivry-sur-Seine Cedex

✓ OUI, je m'abonne au(x) magazine(s) suivant(s) :
(merci de cocher la (ou les) case(s) correspondante(s) au(x) magazine(s) de votre choix)

Jeux vidéos

- ☐ PC Jeux (11 numéros) : 199 F soit 30,34 €, au lieu de 418 F soit 63,72 €
- ☐ PSM2 (11 numéros) : 195 F soit 29,73 €, au lieu de 385 F soit 58,69 €
- ☐ Consoles Max (11 numéros) : 195 F soit 29,73 €, au lieu de 385 F soit 58,69 €
- ☐ Jeux Vidéo Magazine (11 numéros) : 164 F soit 25 €, au lieu de 214,50 F soit 32,70 €
- ☐ Online Gamer (6 numéros) : 149 F soit 19,67 €, au lieu de 270 F soit 41,16 €

Soit un total de : ..... F

☐ Je règle par chèque ci-joint à l'ordre de Future France

☐ Je préfère régler par CB N° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Expire le : ☐☐ ☐☐ (validité minimale 2 mois)

Date : ..... Signature obligatoire

Nom de la Société : .....

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

..... Code postal : .....

Ville : .....

Adresse E-mail : .....

Offre valable jusqu'au 31 mars 2002. Pour l'étranger nous consulter – Tél. : 01 46 72 50 89 - E-mail : futurenet@abocom.fr ■ Vous pouvez acquérir separément chacun des magazines cités aux prix suivants : PC Jeux 38 F soit 5,79 €, Jeux Vidéo Magazine 19,50 F soit 2,97 €, Consoles Max 35 F soit 5,34 €, PSM2 35 F soit 5,34 €, et Online Gamer 49 F soit 7,47 €.

En application de l'article L.27 du 6/1/78, les informations ici demandées sont nécessaires à l'exécution de votre commande et aux services qui y sont associés. Les catégories de destinataires sont uniquement celles nécessaires à l'exécution de cet bonnement, aux services associés et partenaires du Groupe. Vous pourrez accéder aux informations vous concernant et procéder éventuellement aux rectifications nécessaires auprès du Service Abonnements du groupe Future France.

MATERIEL

VIVE LE TOUT EN UN !

L'arrivée du nForce, un chipset de carte mère intégrant carte son, carte graphique GeForce et carte réseau, pourrait révolutionner les PC d'entrée de gamme.

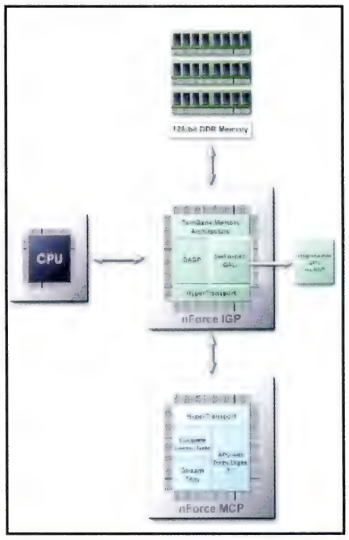
SI VOUS jouez sur PC depuis plus de deux mois, vous vous êtes probablement trouvé confronté à des problèmes insurmontables, à la réinstallation forcée, au formatage, et, surtout, à la perte de données.

« Oui, mais les PC, ça plante tout le temps, ça marche jamais ! ». « Ouais, mais les consoles, c'est pas évolutif, c'est toujours la même chose ! » Stop ! Le combat PC contre console a déjà fait couler trop d'encre pour en rajouter encore. Ce mois de décembre voit l'arrivée du nForce sur son grand cheval nVIDIA. En retard, certes, mais prometteur. Une carte mère Socket A DDR qui supporte les Athlon XP, contient une solution graphique équivalente au MX 200, une carte son 5.1 et une carte réseau, le tout pour 245 € (1 600 F) chez certains revendeurs, ça met du baume au cœur. Certes, si vous venez d'upgrader, si vous êtes pro-Pentium ou si le tout en un vous fait peur, la nouvelle vous laisse indifférent. En revanche, si vous souhaitez monter une config pour Noël, le nForce est peut-être la solution idéale. En faisant le total, et ce hors carte graphique, une carte mère nForce revient un brin moins cher qu'une config équivalente montée de toutes pièces (voir notre grand comparatif en page suivante).

TOUT EN UN = MOINS DE BUGS ?

Avec son driver unique, le nForce a de grandes chances de soulager la majorité d'entre nous de problèmes liés à la carte mère.

Il y a encore quelques mois, on apprenait que le dernier chipset Via, le 686B, présentait des problèmes de compatibilité avec certaines cartes son Creative. Autant dire que, vu la popularité des deux marques, bon nombre d'utilisateurs ont dû se retrouver dans le pétrin. Mais, surtout, le problème existait déjà sur la première version du chipset, le nommé 686A ! Il y a de quoi perdre patience. Une plate-forme « tout intégré » met l'utilisateur à l'abri de problèmes de compatibilité comme celui-ci et devrait permettre, à terme, d'offrir des jeux de meilleure qualité. Eh oui ! Il suffit de poser la question à n'importe quel développeur : le PC et ses milliers de configurations possibles est un cauchemar. Les programmeurs travaillent d'arrache-pied pour que leur programme soit compatible avec toutes les solutions du marché, aux dépens du travail d'optimisation spécifique. C'est pourquoi beaucoup d'entre eux préfèrent mille fois créer un jeu sur console, qui non seulement plantera moins, mais utilisera au mieux les capacités de la machine. Moins de problèmes pour tous, le tout en un a ainsi de grandes chances de s'imposer. La concurrence devra en tenir compte. Il y a, aujourd'hui, beaucoup moins de marques de hardware, et on peut être quasi sûr que quelques grands noms du PC changeront de politique pour sauver leurs billes (comme l'a fait dernièrement Matrox). De là à ce que, dans quelques années, nos PC ressemblent à des Xbox...



THOMAS DIOUF

BREVES

HAUSSE DE LA DDR

Ça ne pouvait pas durer ! Après la mémoire SDRAM, c'est au tour de la DDR d'augmenter. Cette hausse s'explique par la demande croissante du grand public. Les ventes de cartes mère DDR augmentent, la plate-forme P4 + DDR déboule et, surtout, les prix se rapprochent de ceux de la SDRAM... Si vous hésitiez à upgrader, c'est le moment ou jamais.

TRAXDATA, PREMIER SUR LES 90 MN ?

Traxdata a été le premier constructeur à mettre en ligne un firmware pour ses graveurs 16x et 20x, afin de graver des CD 90mn. Ces derniers sont, pour le moment, encore assez chers (plus de 15 F le CD), mais leur capacité (780 Mo) doit faire rêver plus d'un archiveur... D'autres constructeurs devraient bientôt suivre l'exemple de Traxdata.

LA RADEON ALL IN WONDER 8500 DV

On peut reprocher beaucoup de choses à ATI, mais leurs cartes All in Wonder dédiées au multimédia ont toujours été excellentes. C'est au tour de la 8500 de s'y coller. Ses fréquences sont revues à la baisse : 230 MHz pour le core et 190 MHz pour la mémoire, alors que la version classique offre 275/275 MHz. Les joueurs-bidouilleurs-cinéastes-monteurs vont se jeter dessus.

LE CHIP DE LA XBOX

Les rumeurs étaient donc fondées : le chipset graphique de la Xbox, le bien-nommé NV2A, n'est finalement pas fréquencé à 250 MHz, mais à 233 MHz. nVIDIA aurait-il eu du mal à stabiliser le chip ? En tout cas, la console de Microsoft reste largement la plus puissante du moment.

MANETTE

THRUSTMASTER FIRESTORM WIRELESS GAMEPAD

■ Constructeur **Thrustmaster** ■ Site **www.Thrustmaster.fr** ■ Prix **environ 60 €/400 F**
■ Configuration recommandée **port USB libre**

Commençons ce test par une interrogation : pourquoi nos télécommandes sont-elles encore infrarouges ? La technologie radio marche pourtant si bien... Ce gamepad en est une preuve supplémentaire. On branche l'émetteur au port USB, on le cache quelque part sous le bureau, là où personne ne peut le voir, et on se sert du pad immédiatement. Pas de drivers, aucune installation préalable, le plug & play arrive plus de six ans après son annonce. La manette propose deux sticks analogiques et une croix digitale. Disons-le tout de suite : les sticks analogiques sont parfaits. Ils réagissent au quart de tour, s'avèrent très précis et n'ont rien à envier à ceux de la PlayStation (un peu mal placés) ou de la Dreamcast (qui finissent par faire mal aux doigts).
La croix digitale, elle, laisse un peu plus perplexe. Elle est petite, et, de ce fait, les directions se trouvent trop proches les unes des autres...
La disposition des boutons est plus proche de ce que l'on trouve sur console que sur PC (deux rangées de deux boutons en façade, contre trois fois deux boutons la plupart du temps), et ils sont au nombre de douze.
La texture du pad est assez originale, différente du plastique des pads Microsoft, mais on s'y fait très bien. Après quelques heures de jeu, les impressions sont mitigées. Les sticks analogiques font merveille, mais quelques bugs font leur apparition : il arrive qu'un personnage continue sa course deux ou trois secondes alors qu'on ne touche plus à rien. Un nouveau driver viendra régler ça. De plus, les index et les majeurs étant positionnés sur les boutons, une petite fatigue se fait sentir sur les deux derniers doigts, qui tiennent le pad à bout de bras (euh... de doigt !).
L'impression générale n'en reste pas moins très bonne, d'autant que le produit est livré avec ses piles et que Thrustmaster garantit 250 heures d'utilisation avant d'avoir besoin de les changer. Son prix, très correct pour du sans-fil, en convaincra plus d'un. Les joueurs occasionnels au pad seront sûrement ravis, ceux qui passent des heures sur *FIFA*, *Rayman* ou *Soul Reaver* un peu moins. Un bon produit très perfectible.

VERDICT
La technologie radio excelle ! La prise en main est bonne, mais pourrait être améliorée.
83 %

MP3

20 GO DE MP3 !

Toujours plus de musique !

Les lecteurs MP3 avec 32 Mo de mémoire sur carte flash vont vite passer aux oubliettes ! Les derniers modèles proposent des capacités de stockage surprenantes. Le dernier lecteur MP3 de Creative, le DAP Jukebox 20 Go, permet de stocker 14 Go de plus que le modèle précédent. La bébête coûte 3 890 F, pèse 400 g et se connecte en USB. Il devrait être en vente au moment où vous lirez ces lignes.

DEMOS

PLEIN LES YEUX !

FRIME CHEZ ATI, NVIDIA ET HERCULES

Histoire de vous émerveiller (ou de vous lamenter) sur les capacités de votre carte graphique, vous pouvez télécharger des démos technologiques jolies comme des économiseurs d'écran. Chez nVIDIA, on peut admirer Zoltar (GeForce 3 hautement conseillée) : **www.nvidia.com/view.asp?PAGE=power_demos**
Chez ATI, ce sont des dauphins, des îles et une jolie fille : **www.ati.com/na/pages/resource_centre/dev_rel/Demos.html**
et pour le Kyro, ce sera un temple ! **http://us.st.com/stonline/prodpres/graphic/kyro/download.htm**

NVIDIA CHANGERAIT DE FABRICANT ?

C'est actuellement TSMC qui s'occupe de fabriquer les chipsets nVIDIA. Mais la demande croissante et l'arrivée de la Xbox feraient saturer les usines de TSMC. nVIDIA aurait décidé de se tourner vers UMC pour la production des chips console. On ne sait pas encore qui produira le NV25 (Geforce 4 ?), qui sera gravé en 0,13 micron.

RUMEUR, QUAND TU NOUS TIENS

Les rumeurs sur le NV25 vont bon train. Histoire de vous dévoiler les derniers potins, on joue les concierges : 6 pipelines de rendu, core à 300 MHz, mémoire DDR à 300 MHz, bande passante de 1,5 Go/s, support du Twinview, décodage MPEG 2 iDCT, anti-aliasing optimisé, gravure 0,13 micron. L'info est à prendre avec des pincettes.

MEMOIRES COMPATIBLES NFORCE

nVIDIA vient de publier sur son site une liste de mémoires compatibles avec le nForce. Par « compatible », le fabricant entend « testé avec succès dans nos laboratoires ». Si vous comptez vous équiper, il pourrait être utile de télécharger le document .pdf à l'adresse suivante : www.nvidia.com/view.asp?PAGE=memory

UN GRAVEUR 24X EN EXTERNE

Le très bon graveur 24x de Plextor va bientôt accoucher d'une version externe en USB 2.0. Disponible en janvier 2002, il devrait offrir les mêmes performances que la version IDE, déjà très bonnes. Aucun prix n'est encore annoncé, mais Plextor ne fait malheureusement pas partie des constructeurs les moins chers...

ADAPTATEUR TUALATIN SUR SLOT 1

Le fameux adaptateur Tualatin sur Slot 1, qui fait fonctionner certains CPU Intel au-dessus de 1 GHz, est en vente au Japon pour environ 345 F. Les cartes mère certifiées compatibles sont : Abit BF6 & BH6, Asus P3B-F, P3133 & P2B-DS, BioStar M6TZF, Dell Dimension XPS-H & XPS-R, Dell Optiplex GX1 et enfin Intel SE440BX-2. On attend son arrivée en France.

DOSSIER

24 CONFIGS PC AU BANC D'ESSAI

Processeur, carte 3D, mémoire et carte mère : voici les éléments d'un PC dont dépendent les performances visuelles de vos jeux. Nous avons testé 24 combinaisons de 2 100 F à 7 500 F pour vous permettre d'acheter un PC ou d'upgrader le vôtre les yeux fermés !

Thomas Diouf

CONFIG N° 1

Environ 295 €/2 100 F

CPU	Celeron 700 MHz Env. 35 €/400 F
CARTE 3D	GeForce 2 MX 400 Env. 107 €/700 F
CARTE MERE	Chipset Appolo 133A Env. 107 €/700 F
MEMOIRE	256 Mo SDRAM Env. 46 €/300 F

TESTS LABO

	Résolutions écran : 1024x768	1600x1200
Quake III	59 im/s	25 im/s
Serious Sam	33 im/s	16 im/s
DroneZ	73 im/s	31 im/s
3D Mark 2001	1 737	985

INDICE PERFORMANCE
1024 : 42 % 1600 : 19 %

CONCLUSION

N'EN attendez pas trop ! Les performances restent très modestes, les hautes résolutions sont à oublier, sans parler des jeux de l'an prochain. On peut encore jouer à des jeux récents, mais en basse résolution ! Si vous avez un processeur 700 MHz, la MX 400 n'apportera pas grand-chose, à moins d'avoir une carte à base de Rage Fury ou de TNT2.

CONFIG N° 2

Environ 337 €/2 200 F

CPU	Duron 750 MHz Env. 61 €/400 F
CARTE 3D	GeForce 2 MX 400 Env. 107 €/700 F
CARTE MERE	Chipset KT133A Env. 123 €/800 F
MEMOIRE	256 Mo SDRAM Env. 46 €/300 F

TESTS LABO

	Résolutions écran : 1024x768	1600x1200
Quake III	60 im/s	23 im/s
Serious Sam	38 im/s	16 im/s
DroneZ	75 im/s	33 im/s
3D Mark 2001	2 210	1 046

INDICE PERFORMANCE
1024 : 46 % 1600 : 20 %

CONCLUSION

CERTES, ce n'est pas cher, mais ce n'est pas très évolutif. On peut jouer aux jeux actuels dans des résolutions modestes et sans trop pousser les options, mais plusieurs softs posent déjà des problèmes. Il s'agit d'une config modeste pour joueur occasionnel. Le gamer, lui, a besoin de plus. Rassurez-vous, Word et Excel devraient encore tourner correctement.

CONFIG N° 3

Environ 360 €/2 350 F

CPU	Celeron 1 GHz Env. 100 €/650 F
CARTE 3D	Geforce 2 MX 400 Env. 107 €/700 F
CARTE MERE	Chipset Appolo 133A Env. 107 €/700 F
MEMOIRE	256 Mo SDRAM Env. 46 €/300 F

TESTS LABO

	Résolutions écran : 1024x768	1600x1200
Quake III	63 im/s	24 im/s
Serious Sam	39 im/s	16 im/s
DroneZ	75 im/s	33 im/s
3D Mark 2001	2 235	1 051

INDICE PERFORMANCE
1024 : 47 % 1600 : 20 %

CONCLUSION

LES DIFFERENCES de performances avec un processeur plus modeste sont ridicules, voire inexistantes. La MX 400 commence déjà à agir comme goulot d'étranglement. Bien que plus chère et théoriquement plus puissante, cette config ne présente presque aucun intérêt. Le CPU est sous-exploité, et n'aide même pas la carte en haute résolution.

CONFIG N° 4

Environ 376 €/2 450 F

CPU	Duron 1GHz Env. 100 €/650 F
CARTE 3D	Geforce 2 MX 400 Env. 107 €/700 F
CARTE MERE	Chipset KT133A Env. 123 €/800 F
MEMOIRE	256 Mo SDRAM Env. 46 €/300 F

TESTS LABO

	Résolutions écran : 1024x768	1600x1200
Quake III	63 im/s	25 im/s
Serious Sam	39 im/s	16 im/s
DroneZ	75 im/s	34 im/s
3D Mark 2001	2 301	1 051

INDICE PERFORMANCE
1024 : 47 % 1600 : 20 %

CONCLUSION

LES SCORES sont identiques à ceux obtenus par un Celeron de la même fréquence : la différence de performances AMD/Intel n'aura donc pas lieu avec la MX 400. En revanche, les résultats sont quasi identiques à ceux obtenus avec un processeur à 750MHz... Le couple 1GHz/MX 400 n'a donc aucun intérêt : la carte graphique est ici un facteur trop limitant.

DECIDES à vous aider dans vos achats, nous avons testé ce mois-ci vingt-quatre configs de jeu. Dans une optique ludique, ce dossier devrait vous permettre de voir en fonction de votre budget la configuration présentant le meilleur rapport qualité/prix.

Nous avons choisi les trois meilleures cartes graphiques de leur catégorie : la première, la MX 400, est le meilleur choix en entrée de gamme ; la deuxième, la GeForce 2 Ti, appartient au milieu de gamme ; quant à la troisième, la GeForce 3 Ti 200, elle constitue le rapport qualité/prix le plus favorable en haut de gamme. Nous les avons couplées avec des processeurs allant de 700 MHz à 2 GHz, de chez AMD et Intel. Chaque configuration a été testée dans deux résolutions : 1024x768 pour les utilisateurs de moniteurs de 15'' et 17'' et 1600x1200 pour les possesseurs de 19'' ou plus. Nous avons réalisé les tests sur quatre softs : *Quake III*, un moteur 3D un peu ancien, mais qui sera encore très utilisé l'année prochaine ; *Serious Sam*, très demandeur au niveau du processeur ; *DroneZ*, entièrement optimisé DirectX 8 et GeForce 3, qui représente les jeux de l'an prochain ; et, enfin, 3D Mark 2001, qui vous permettra de comparer le plus simplement du monde les performances de votre PC et celles d'un monstre dernier cri.

PETITE CARTE, PETITES PERFS

Disponible chez certains revendeurs pour moins de 700 F, la MX 400 pourrait passer pour une excellente affaire. Mais l'analyse des résultats parle d'elle-même. Alors que la fréquence des processeurs triple presque, les performances, elles, restent dans un mouchoir de poche ! Cette carte, qui sera très certainement obsolète sur les jeux de l'année prochaine, agit en fait comme un véritable goulot ➡

CONFIG N° 5

Environ 388 €/2 730 F

CPU	Celeron 700 MHz Env. 35 €/430 F
CARTE 3D	GeForce 2 Ti Env. 200 €/1 300 F
CARTE MERE	Chipset Appolo 133A Env. 107 €/700 F
MEMOIRE	256 Mo SDRAM Env. 46 €/300 F

TESTS LABO

	Résolutions écran : 1024x768	1600x1200
Quake III	73 im/s	56 im/s
Serious Sam	35 im/s	30 im/s
DroneZ	89 im/s	73 im/s
3D Mark 2001	1 900	1 704

INDICE PERFORMANCE
1024 : 49 % 1600 : 40 %

CONCLUSION

LES PREMIERS Celeron à dépasser les 600 MHz avaient mauvaise réputation. Pour 50 MHz de plus, le Duron 750 obtient des scores bien plus importants dans *Quake III*, 3D Mark 2001 et *Serious Sam* ! De plus, la GeForce 2 Ti est sous-exploitée, manquant de MHz à se mettre sous la dent. La config 700 MHz + 2 Ti est donc à oublier, surtout chez Intel.

CONFIG N° 6

Environ 430 €/2 800 F

CPU	Duron 750 MHz Env. 61 €/400 F
CARTE 3D	GeForce 2 Ti Env. 200 €/1 300 F
CARTE MERE	Chipset KT133A Env. 123 €/800 F
MEMOIRE	256 Mo SDRAM Env. 46 €/300 F

TESTS LABO

	Résolutions écran : 1024x768	1600x1200
Quake III	94.5 im/s	59 im/s
Serious Sam	53 im/s	34 im/s
DroneZ	90 im/s	75 im/s
3D Mark 2001	2 855	2 125

INDICE PERFORMANCE
1024 : 63 % 1600 : 44 %

CONCLUSION

LA GEFORCE 2 TI est une bonne carte graphique, mais est sous-exploitée avec un petit processeur. Le résultat sous 3D Mark 2001, trop faible, présage de sérieux problèmes avec les jeux de l'an prochain, ainsi que certains sortis cette année (*Max Payne*, par exemple). Une config limitée, qui nécessiterait un changement de processeur dans les prochains mois.

CONFIG N° 7

Environ 453 €/2 950 F

CPU	Celeron 1 GHz Env. 100 €/650 F
CARTE 3D	GeForce 2 Ti Env. 200 €/1 300 F
CARTE MERE	Chipset Appolo 133A Env. 107 €/700 F
MEMOIRE	256 Mo SDRAM Env. 46 €/300 F

TESTS LABO

	Résolutions écran : 1024x768	1600x1200
Quake III	102 im/s	58 im/s
Serious Sam	55 im/s	34 im/s
DroneZ	90 im/s	70 im/s
3D Mark 2001	2 888	2 147

INDICE PERFORMANCE
1024 : 65 % 1600 : 43 %

CONCLUSION

LA GEFORCE 2 TI est enfin correctement exploitée. Le score sous *Quake III* est étonnant (plus de 100 im/s en 1024 x 768 !), les scores en 1600 sont honnêtes, sans plus, mais devraient permettre de jouer en haute résolution à pas mal de jeux pas trop gourmands. Une bonne config, mais l'équivalent AMD est plus performant, pour seulement 100 F de plus !

CONFIG N° 8

Environ 469 €/3 050 F

CPU	Duron 1GHz Env. 100 €/650 F
CARTE 3D	GeForce 2 Ti Env. 200 €/1 300 F
CARTE MERE	Chipset KT133A Env. 123 €/800 F
MEMOIRE	256 Mo SDRAM Env. 46 €/300 F

TESTS LABO

	Résolutions écran : 1024x768	1600x1200
Quake III	103 im/s	58 im/s
Serious Sam	59 im/s	35 im/s
DroneZ	93 im/s	74 im/s
3D Mark 2001	3 126	2 184

INDICE PERFORMANCE
1024 : 67 % 1600 : 44 %

CONCLUSION

POUR 100 F de plus que l'équivalent chez Intel, on a un gain de performances appréciable. La GeForce 2 Ti est donc bien exploitée, les scores très acceptables pour les jeux actuels, et on devrait même pouvoir chatouiller les hautes résolutions. Reste le problème de l'évolutivité : le CPU et la carte graphique devraient vite être inquiétés par les mastodontes de 2002...

d'étranglement. Même couplée avec un processeur 2 GHz, les performances sont terriblement décevantes. Inutile, par conséquent, d'investir dans une telle carte si vous possédez un processeur cadencé au-dessus de 700 MHz, ce serait le sous-exploiter complètement. A moins de posséder une carte à base de TNT2 ou de Rage Fury, peu de joueurs ont intérêt à l'acheter, sauf s'ils souhaitent ne jouer qu'à *Counter-Strike* et *Age of Empires*. La Geforce 2 Ti est déjà une solution nettement plus intéressante. Couplée à un processeur 700 MHz, elle obtient des résultats qui sont jusqu'à deux fois supérieurs à ceux de la MX 400 ! Certes, elle coûte 600 F de plus, mais son évolutivité est nettement meilleure, et certains de ses scores sont réellement étonnants (95 fps sur *Quake III* en 1024x768 sur un CPU 700 MHz, c'est aussi rapide qu'une GeForce 3 Ti 200 dans les mêmes conditions !). En outre, elle semble réellement tirer profit du processeur. Les résultats évoluent vraiment entre 700 MHz et 1,5 GHz, et sont tout à fait corrects dans la plupart des cas. En revanche, la carte semble « plafonner » dès qu'on passe à des fréquences de processeur supérieures.

GEFORCE 3 : LE CHIP DU FUTUR

Le cas de la GeForce 3 Ti 200 est certainement le plus intéressant de tous. Le chipset GeForce 3 étant clairement le chipset du futur, l'achat d'une telle carte vous permettra de profiter des monstres ludiques de l'année prochaine dans les meilleures conditions. Le bench *DroneZ*, par exemple, permet de voir à quel point ce chip permet d'améliorer le rendu graphique d'un jeu. Si le moteur est conçu pour, le soft gagne en beauté graphique, et ce, sans que les performances soient dégradées. Un peu comme la GeForce 2 Ti, la GeForce 3 Ti 200 semble trouver ses limites aux alentours de 1,5 GHz (AMD

CONFIG N° 9

Environ 511 €/3 350 F

CPU	Athlon XP 1600+ Env. 190 €/1 250 F
CARTE 3D	Geforce 2 MX 400 Env. 107 €/700 F
CARTE MERE	Chipset KT 266 Env. 138 €/900 F
MEMOIRE	256 Mo DDR Env. 76 €/500 F

TESTS LABO

	Résolutions écran : 1024x768	1600x1200
Quake III	63 im/s	24 im/s
Serious Sam	40 im/s	16 im/s
DroneZ	82 im/s	33 im/s
3D Mark 2001	2 500	1 076

INDICE PERFORMANCE
1024 : 50 % 1600 : 20 %

CONCLUSION

DEUX MILLE CINQ CENTS points à 3D Mark 2001 avec un XP 1600+, c'est risible. En haute résolution, le résultat est tout aussi ridicule. La MX 400 fait office d'enclume dans toutes les applications, rendant le processeur inefficace. Monter une telle config serait une aberration, aucun joueur n'y trouverait son compte. Peut-être irez-vous plus vite sous Excel...

CONFIG N° 10

Environ 537 €/3 500 F

CPU	Duron 750 MHz Env. 61 €/400 F
CARTE 3D	GeForce 3 Ti 200 env. 307 €/2 000 F
CARTE MERE	Chipset KT133A Env. 123 €/800 F
MEMOIRE	256 Mo SDRAM Env. 46 €/300 F

TESTS LABO

	Résolutions écran : 1024x768	1600x1200
Quake III	96 im/s	76 im/s
Serious Sam	564 im/s	45 im/s
DroneZ	92 im/s	80 im/s
3D Mark 2001	4 299	3 211

INDICE PERFORMANCE
1024 : 69 % 1600 : 56 %

CONCLUSION

DES RESULTATS étonnants pour une config à 3 500 F ! Le score 3D Mark en 1024 et en 1 600 est supérieur à celui obtenu par le couple 1800+/GeForce 2 Ti ! La Ti 200 n'a donc plus rien à prouver en termes de puissance et d'indépendance par rapport au processeur. Ce couple, qui paraissait déséquilibré sur le papier, s'avère surprenant.

CONFIG N° 11

Environ 525 €/3 600 F

CPU	Celeron 700 MHz Env. 35 €/400 F
CARTE 3D	GeForce 3 Ti 200 Env. 307 €/2 000 F
CARTE MERE	Chipset Appolo 133A Env. 107 €/700 F
MEMOIRE	256 Mo DDR Env. 76 €/500 F

TESTS LABO

	Résolutions écran : 1024x768	1600x1200
Quake III	73 im/s	64 im/s
Serious Sam	35 im/s	33 im/s
DroneZ	70 im/s	51 im/s
3D Mark 2001	3 325	2 741

INDICE PERFORMANCE
1024 : 51 % 1600 : 43 %

CONCLUSION

LA CONFIG semble aberrante (le processeur cinq fois moins cher que la carte graphique...), mais les résultats sont plutôt étonnants. Comme sur la Geforce 2 Ti, le Celeron s'avère beaucoup moins performant que son homologue Duron, qui ne bénéficie que de 50 MHz en plus. Ces résultats montrent que la Ti 200 n'a pas besoin d'un gros processeur.

CONFIG N° 12

Environ 560 €/3 650 F

CPU	Celeron 1 GHz Env. 100 €/650 F
CARTE 3D	GeForce 3 Ti 200 Env. 307 €/2 000 F
CARTE MERE	Chipset Appolo 133A Env. 107 €/700 F
MEMOIRE	256 Mo SDRAM Env. 46 €/300 F

TESTS LABO

	Résolutions écran : 1024x768	1600x1200
Quake III	105 im/s	77 im/s
Serious Sam	55 im/s	46 im/s
DroneZ	85 im/s	57 im/s
3D Mark 2001	4 525	3 406

INDICE PERFORMANCE
1024 : 71 % 1600 : 53 %

CONCLUSION

UN CELERON 1GHz qui offre des performances supérieures à un Duron 750 MHz en 1600 x 1200 (sauf sur *DroneZ*), c'est difficile à croire... Improbables aussi les scores en 1024, à peine supérieurs à ceux du même Duron... Les chiffres sont là. Les performances ne sont pas mauvaises, c'est juste que l'on obtient aussi bien pour moins cher !

Vive la Révolution

En 1883, Thomas Edison invente la 1ère lampe à incandescence. En 2001, Continental Edison créé la Révolution en lançant la *Solution Evolution* !!!.

Solution Evolution est un nouveau concept qui vous permet de changer uniquement votre unité centrale.

Chaque *Solution Evolution* vous apporte un niveau d'équipement correspondant à vos besoins. Ainsi vous pouvez conserver écran, clavier, souris et autres périphériques.

Vive la *Solution Evolution* !!! intégrant Windows® XP Edition familiale, pour un accès au meilleur du monde numérique audio et vidéo, et une simplicité d'emploi sans précédent.

SOLUTION EVOLUTION XR 1810

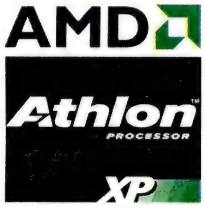
Processeur AMD Athlon™ XP 1800+
256 Mo SDRAM - Disque Dur 80 Go
Vidéo NVIDIA GeForce2 MX 400, 64 Mo
Lecteur DVD-ROM 16x - Graveur CD-RW 16x/10x/32x

Pour un PC fiable et performant

Formation interactive à l'utilisation du PC

Logiciels : Microsoft Works Suite 2001
Works 6.0 - Word 2000 SR1 - Money 2002 - Atlas Mondial Encarta 2001
Picture It ! 2001 Photo - Autoroute Express 2001 - Internet Explorer 6
Family Pack - Medi@Show - e PhoneTools (fax, minitel, téléphone...)

1370,52 € TTC
soit 8 990 F TTC
Prix public conseillé



Les PC Continental Edison utilisent une version originale de Microsoft® Windows® www.microsoft.com/piracy/howtotell

CONTINENTAL EDISON

www.continentaledison.com

En vente dans les grandes surfaces et magasins spécialisés

Pour plus d'informations sur nos produits contactez le : **0 826 808 809** *(0,99 F TTC mn)*

Nos produits sont assemblés en ***France***

Photos non contractuelles - Informations données sous réserve d'erreurs et susceptibles de modifications sans préavis. Tous les produits cités sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs.

➡ 1600+, chez AMD). Au-dessus, le gain de performances n'est pas suffisamment important pour justifier l'écart de prix (surtout chez Intel), et il faudra aller piocher du côté de la GeForce 3 ou de la Ti 500 pour continuer à gagner en performances. Même sur des processeurs d'entrée de gamme, la carte offre de bons résultats.

Mais c'est surtout du côté de la résolution que la différence se fait sentir. L'écart en 1600x1200 par rapport à la GeForce 2 Ti peut aller jusqu'à 50 % ! Avis, donc, aux possesseurs de gros écrans... De plus, la carte permet non seulement d'activer toutes les options graphiques des jeux (Pixel Shader et compagnie), mais aussi de jouer en haute résolution confortablement. Et c'est toujours entre 1 et 1,5 GHz que les différences sont le plus prononcées. Evolutive, performante, elle permet aux CPU milieu de gamme de s'exprimer pleinement.

PERFORMANCE RATING ET SSE2

Au vu des benchs de ce dossier, force est de constater qu'AMD a bien fait d'appliquer le Performance Rating (l'appellation du processeur correspond aux performances équivalentes chez Intel). Cette pratique, énervante pour le consommateur parce que assez déroutante, permet au constructeur de mettre en avant les performances de ses processeurs plutôt que leur fréquence. Car il faut bien reconnaître que lorsque l'on paie un processeur 4 000 F, on s'attend à ce que ses performances soient nettement supérieures à celles d'un CPU vendu plus de deux fois moins cher. Eh bien, non ! Il suffit de comparer les performances d'un Athlon 1800+ et d'un Pentium 4, 2 GHz pour en arriver à une irrémédiable conclusion : le processeur d'Intel est carrément hors de prix. C'est bien simple, il n'y a que sur *Quake III* en 1024x768 que le Pentium l'emporte !

CONFIG N° 13

Environ 576 €/3 750 F

CPU	Duron 1GHz Env. 100 €/650 F
CARTE 3D	GeForce 3 Ti 200 Env. 307 €/2 000 F
CARTE MERE	Chipset KT133A Env. 123 €/800 F
MEMOIRE	256 Mo SDRAM Env. 46 €/300 F

TESTS LABO

	Résolutions écran : 1024x768	1600x1200
Quake III	106 im/s	79 im/s
Serious Sam	60 im/s	48 im/s
DroneZ	95 im/s	81 im/s
3D Mark 2001	4 552	3 506

INDICE PERFORMANCE
1024 : 75 % 1600 : 59 %

CONCLUSION

COMME pour le Celeron 1GHz, les résultats sont très proches de ceux obtenus par le Duron 750 MHz, l'outsider de ce dossier. Pour moins de 3 800 F, on a une config qui fait parfaitement tourner tous les jeux actuels, et qui verra arriver les jeux de l'année prochaine sereinement. Cette config présente un très bon rapport qualité/prix. Si le budget vous convient, n'hésitez pas.

CONFIG N° 14

Environ 604 €/3 900 F

CPU	Athlon XP 1600+ Env. 190 €/1 200 F
CARTE 3D	GeForce 2 Ti Env. 200 €/1 300 F
CARTE MERE	Chipset KT 266 Env. 138 €/900 F
MEMOIRE	256 Mo DDR Env. 76 €/500 F

TESTS LABO

	Résolutions écran : 1024x768	1600x1200
Quake III	120 im/s	59 im/s
Serious Sam	76 im/s	35 im/s
DroneZ	120 im/s	81 im/s
3D Mark 2001	4 028	2 361

INDICE PERFORMANCE
1024 : 85 % 1600 : 47 %

CONCLUSION

LE DEUXIEME meilleur rapport qualité/prix du comparatif ! Très bons scores en 1024x768, 120 images/seconde sous *Quake III* et *DroneZ*, le processeur et la carte ont chacun trouvé leur partenaire idéal. Reste une seule ombre au tableau : l'évolutivité. Pour 700 F de plus (différence avec la GeForce 3 Ti 200), on peut être tranquille pour tous les jeux de 2002 !

CONFIG N° 15

Environ 609 €/4 000 F

CPU	Athlon XP 1800 Env. 288 €/1 900 F
CARTE 3D	Geforce 2 MX 400 Env. 107 €/700 F
CARTE MERE	Chipset KT 266 Env. 138 €/900 F
MEMOIRE	256 Mo DDR Env. 76 €/500 F

TESTS LABO

	Résolutions écran : 1024x768	1600x1200
Quake III	63 im/s	24 im/s
Serious Sam	40 im/s	6 im/s
DroneZ	83 im/s	33 im/s
3D Mark 2001	2 515	1 071

INDICE PERFORMANCE
1024 : 50 % 1600 : 20 %

CONCLUSION

L'ATHLON XP 1800 + présente en temps normal un très bon rapport qualité/prix, mais couplé à une MX 400, il s'agit d'un véritable gâchis. Les scores sont très proches de ceux obtenus par un CPU à 700 MHz, et les hautes résolutions ne bénéficient pas un seul instant de la puissance du processeur. La MX 400 est vraiment la carte des petites fréquences.

CONFIG N° 16

Environ 618 €/4 050 F

CPU	Pentium 4 1,5 GHz Env. 266 €/1 750 F
CARTE 3D	GeForce 2 MX 400 Env. 107 €/700 F
CARTE MERE	Chipset P4X266 Env. 169 €/1 100 F
MEMOIRE	256 Mo DDR Env. 76 €/500 F

TESTS LABO

	Résolutions écran : 1024x768	1600x1200
Quake III	33 im/s	25 im/s
Serious Sam	37 im/s	15.8 im/s
DroneZ	80 im/s	33 im/s
3D Mark 2001	2 389	1 065

INDICE PERFORMANCE
1024 : 43 % 1600 : 20 %

CONCLUSION

POUR un processeur à 1,5 GHz, les performances sont ridicules, même en haute résolution. Le choix de l'Intel 1,5 GHz par rapport à son équivalent chez AMD serait déjà une erreur, mais le coupler à une MX 400 serait utiliser une partie infime du potentiel du CPU. Cette config ne pourrait servir qu'en bureautique, et encore...

Sur tous les autres tests, AMD gagne. Il n'y a pas à dire, tout se perd. La fréquence ne veut plus rien dire ! Le 1800+ tourne en fait à 1,53 Ghz, mais ses performances sont supérieures...

Nous avons ensuite comparé un Athlon 1600+ et un Pentium 4 1,5 GHz. Et, là encore, AMD s'en sort gagnant. Les performances sur *Serious Sam* ou *DroneZ* sont largement à l'avantage de l'Athlon, et ce, pour un prix moindre ! Cependant, la différence est moins flagrante qu'entre le 1800+ et le 2 GHz. Difficile d'expliquer de tels résultats... Lors de l'arrivée de l'Athlon, bon nombre de joueurs ont préféré rester fidèles à Intel, qui les avait accompagnés des années durant. Quelques mois plus tard, les doutes sur la compatibilité du processeur étant levés (l'Athlon a toujours été un modèle de compatibilité), les connaisseurs ne juraient plus que par AMD. ➡

CHOISIR SA CARTE MERE...

Trois marques ont la préférence des Hardcore Users : MSI, Abit et ASUS. Mais, en faisant un tour chez un revendeur, on trouve beaucoup plus de marques proposant les mêmes chipsets. Comme pour les cartes graphiques, les fabricants se contentent d'acheter le chip lui-même et ne fabriquent que la carte. Si vous n'êtes pas bidouilleur, et que vous ne passez pas votre temps à enlever et rajouter des éléments, une carte mère d'un fabricant peu connu vous permettra sûrement d'économiser quelques deniers. En revanche, si votre config évolue sans cesse, mieux vaut acheter une carte « de marque », qui proposera des bios en téléchargement plus souvent. Enfin, regardez bien la différence de prix entre deux cartes mère de différentes générations. Si l'écart n'est pas trop important, investissez dans la plus récente, qui permettra sûrement plus d'options d'upgrade à long terme.

CONFIG N° 17

Environ 706 €/4 600 F

CPU	Athlon XP 1800+ Env. 288 €/1 900 F
CARTE 3D	GeForce 2 Ti Env. 200 €/1 300 F
CARTE MERE	Chipset KT 266 Env. 138 €/900 F
MEMOIRE	256 Mo DDR Env. 76 €/500 F

TESTS LABO

	Résolutions écran : 1024x768	1600x1200
Quake III	124 im/s	59 im/s
Serious Sam	77 im/s	36 im/s
DroneZ	121 im/s	82 im/s
3D Mark 2001	4 104	2 370

INDICE PERFORMANCE
1024 : 86 % 1600 : 47 %

CONCLUSION

COMME pour le 1600 +/Geforce 2 Ti, la carte graphique est ici pleinement exploitée. Les scores sont excellents, surtout en 1024. La question de l'évolutivité de la carte se pose, mais c'est surtout les 700 F de différence avec le 1600+ qui feraient mieux d'être investis dans une GeForce 3 Ti 200, qui accueillera les jeux de 2002 à bras ouverts.

CONFIG N° 18

Environ 711 €/4 600 F

CPU	Athlon XP 1600+ Env. 190 €/1 200 F
CARTE 3D	GeForce 3 Ti 200 Env. 307 €/2 000 F
CARTE MERE	Chipset KT 266 Env. 138 €/900 F
MEMOIRE	256 Mo DDR Env. 76 €/500 F

TESTS LABO

	Résolutions écran : 1024x768	1600x1200
Quake III	133 im/s	83 im/s
Serious Sam	83 im/s	51 im/s
DroneZ	124 im/s	94 im/s
3D Mark 2001	5 736	3 783

INDICE PERFORMANCE
1024 : 97 % 1600 : 65 %

CONCLUSION

LA CONFIG gagnante ! Pour moins de 5 000 F, on a un PC surpuissant, paré pour tous les jeux à venir et permettant d'exploiter tous les gadgets graphiques à la mode. Cette config coûte 1 000 F de plus qu'un Pentium 2 GHz seul, qui offrirait des performances similaires. Le couple Athlon 1600+ GeForce 3 Ti 200 est donc le grand vainqueur de ce comparatif !

CONFIG N° 19

Environ 711 €/4 650 F

CPU	Pentium 4 1,5 GHz Env. 266 €/1750 F
CARTE 3D	GeForce 2 Ti Env. 200 €/1 300 F
CARTE MERE	Chipset P4X266 Env. 169 €/1 100 F
MEMOIRE	256 Mo DDR Env. 76 €/500 F

TESTS LABO

	Résolutions écran : 1024x768	1600x1200
Quake III	117 im/s	60 im/s
Serious Sam	53 im/s	33 im/s
DroneZ	109 im/s	78 im/s
3D Mark 2001	3 517	1 174

INDICE PERFORMANCE
1024 : 73 % 1600 : 41 %

CONCLUSION

LA GEFORCE 2 TI est enfin exploitée à plein régime et commence à montrer ses limites : le 1600x1200. Il suffit de regarder la différence entre les scores de 3D Mark 2001 en 1024 et en 1600 pour s'en convaincre. Si le processeur n'était pas si cher, ce couple ferait partie des meilleures configs du comparatif. Pour 500 F de moins, on obtient mieux chez AMD.

CONFIG N° 20

Environ 818 €/5 300 F

CPU	Pentium 4 1,5 GHz Env. 266 €/1 700 F
CARTE 3D	GeForce 3 Ti 200 Env. 307 €/2 000 F
CARTE MERE	Chipset P4X266 Env. 169 €/1 100 F
MEMOIRE	256 Mo DDR Env. 76 €/500 F

TESTS LABO

	Résolutions écran : 1024x768	1600x1200
Quake III	126 im/s	82 im/s
Serious Sam	55 im/s	44 im/s
DroneZ	89 im/s	57 im/s
3D Mark 2001	5 241	3 649

INDICE PERFORMANCE
1024 : 79 % 1600 : 54 %

CONCLUSION

FINI de rigoler, on dépasse maintenant les 5 000 points à 3D Mark ! Autant dire qu'avec ce genre de monstre on attend de pied ferme les jeux de l'an prochain. C'est aussi à partir de cette fréquence qu'on se rend compte que la Ti 200 approche de son maximum en haute résolution. Mais l'Athlon 1600+ est trop bon marché pour rendre cette config vraiment intéressante.

➡ Aujourd'hui, comment pourrait-on recommander un processeur Intel à un joueur ?

ET LE COUPLE GAGNANT EST...

L'Athlon 1600+ ! S'il y a un processeur qui sort gagnant de ce comparatif, c'est bien celui-ci ! Vendu à peine plus de 1 200 F, il offre des performances étonnantes dans toutes les applications. Monté sur une carte mère à base de KT 266 (ou 266a) avec 256 Mo de DDR, il vous en coûtera à peu près 2 600 F sans carte graphique. Avec une GeForce 2 Ti, on arrive à 3 500 F pour une très bonne config de jeu, mais mieux vaut débourser 700 F de plus et profiter des jeux de l'an prochain : une Geforce 3 Ti 200 fera votre bonheur. Pour environ 4 600 F, on obtient une config de jeu qui fera tourner sans aucun problème tous les softs de l'année prochaine dans les plus hautes résolutions. ■

PETIT BUDGET ?

Comment faire pour upgrader à petit prix ? Tout d'abord, les prix actuels de la Ram sont tellement bas qu'on aurait tort de se priver. 256 Mo apportent pas mal de confort et soulagent le disque dur. Ensuite, tout dépend de la carte graphique installée dans votre PC. Une GeForce 1 ou 2 permet de jouer très correctement à la plupart des jeux actuels. A moins de posséder une MX, mieux vaut ne pas passer par la case GeForce 2 Ti et investir directement dans une Ti 200, la plupart des jeux actuels étant plus demandeurs en puissance graphique que processeur. L'upgrade du seul CPU – sauf à encore posséder un Pentium 2 – est un choix déconseillé pour les possesseurs de GeForce de première génération et de GeForce 2 MX. D'autant plus qu'il s'accompagne très souvent d'un changement de carte mère et, parfois, de type de mémoire.

CONFIG N° 21

Environ 809 €/5 300 F

CPU	Athlon XP 1800+ Env. 288 €/1 900 F
CARTE 3D	GeForce 3 Ti 200 Env. 307 €/2 000 F
CARTE MERE	Chipset KT 266 Env. 138 €/900 F
MEMOIRE	256 Mo DDR Env. 76 €/500 F

TESTS LABO

	Résolutions écran : 1024x768	1600x1200
Quake III	136 im/s	84 im/s
Serious Sam	88 im/s	52 im/s
DroneZ	126 im/s	96 im/s
3D Mark 2001	5 847	3 799

INDICE PERFORMANCE
1024 : 100 % 1600 : 66 %

CONCLUSION

VOICI la config la plus puissante ! Ceux qui veulent frimer préféreront le 1800+ à son petit frère 1600+, ce dernier présentant un meilleur rapport qualité/prix. Côté test, les résultats sont supérieurs au Pentium 4 2GHz dans la plupart des cas, en 1024 ou en 1600. AMD signe avec sa gamme XP une série de processeurs performants à des prix raisonnables.

CONFIG N° 22

Environ 961 €/6 300 F

CPU	Pentium 4 2GHz Env. 609 €/4 000 F
CARTE 3D	GeForce 2 MX 400 Env. 107 €/700 F
CARTE MERE	Chipset P4X266 Env. 169 €/1 100 F
MEMOIRE	256 Mo DDR Env. 76 €/500 F

TESTS LABO

	Résolutions écran : 1024x768	1600x1200
Quake III	64 im/s	25 im/s
Serious Sam	39 im/s	33 im/s
DroneZ	83 im/s	33 im/s
3D Mark 2001	2 462	1 068

INDICE PERFORMANCE
1024 : 50 % 1600 : 20 %

CONCLUSION

LE PRIX de la config de jeu la plus aberrante est remporté par le couple P 4 2 GHz/MX 400, qui, pour 6 300 F, obtient 2 462 points à 3D Mark 2001. Acheter un processeur à 4 000 F pour le coupler avec une carte bas de gamme n'a aucun sens, mais cela montre à quel point le choix de la carte graphique est primordial dans une config de jeu.

CONFIG N° 23

Environ 1054 €/6 900 F

CPU	Pentium 4 2GHz Env. 609 €/4 000 F
CARTE 3D	GeForce 2 Ti Env. 200 €/1 300 F
CARTE MERE	Chipset P4X266 Env. 169 €/1 100 F
MEMOIRE	256 Mo DDR Env. 76 €/500 F

TESTS LABO

	Résolutions écran : 1024x768	1600x1200
Quake III	122 im/s	59 im/s
Serious Sam	63 im/s	35 im/s
DroneZ	116 im/s	79 im/s
3D Mark 2001	3 824	2 322

INDICE PERFORMANCE
1024 : 80 % 1600 : 46 %

CONCLUSION

PRES de 7 000 F pour une config qui se fait battre systématiquement en 1024 par un processeur annoncé comme « équivalent au 1,6 GHz », c'est à peine croyable ! Et pourtant, ce processeur à 4 000 F est un gâchis d'argent absolu pour le jeu. Pas la peine d'épiloguer plus que ça, cette config propose un rapport qualité/prix déplorable.

CONFIG N° 24

Environ 1 161 €/7 600 F

CPU	Pentium 4 2GHz Env. 609€/4 000 F
CARTE 3D	GeForce 3 Ti 200 Env. 307 €/2 000 F
CARTE MERE	Chipset P4X266 Env. 169 €/1 100 F
MEMOIRE	256 Mo DDR Env. 76 €/500 F

TESTS LABO

	Résolutions écran : 1024x768	1600x1200
Quake III	138 im/s	83 im/s
Serious Sam	65 im/s	46 im/s
DroneZ	90 im/s	57 im/s
3D Mark 2001	5 603	3 767

INDICE PERFORMANCE
1024 : 86 % 1600 : 56 %

CONCLUSION

LA CONFIG la plus chère est loin d'être la plus performante ! Le prix élevé du Pentium 4 à 2 GHz et ses performances décevantes font de l'achat de ce processeur une erreur pure et simple pour n'importe quel joueur. On aurait pu croire que les résultats en hautes résolutions seraient meilleurs, mais le 1800+ offre de meilleurs résultats.

Anarchy online

le futur est entre vos mains

"Une révolution terriblement addictive"
PC JEUX

"Une nouvelle étape dans l'évolution du jeu vidéo"
PC FUN

Changez de vie

distribué par

www.anarchyfrance.com
www.anarchy-online.com

EQUIPEMENT

Chaque mois, nous dressons le portrait-robot de l'ordinateur idéal pour jouer. Qu'il s'adresse aux joueurs peu fortunés ou aux adorateurs de Doom-like, chacun s'y retrouvera.

QUELLE CONFIGURATION ?

La configuration 1
Une machine d'entrée de gamme. Les composants ont été choisis selon leur prix. Ce type de machine risque cependant de donner de méchants signes de faiblesse à la rentrée prochaine.

La configuration 2
Il s'agit d'un PC capable de parfaitement faire tourner les jeux actuels et à venir. Les composants représentent le plus souvent le meilleur rapport qualité/prix de leur gamme.

La configuration 3
Il faut s'appeler Crésus pour s'offrir ce genre de bestiole, mais les performances sont au rendez-vous ! Une machine de rêve...

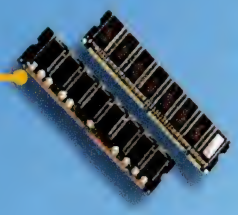
LES PRIX

Nos délais de parution ne nous permettent pas de vous donner les prix pratiqués à la sortie du magazine. Ils sont donc donnés à titre indicatif.

MEMOIRE

Les prix remontent ! Certes, ils sont toujours très bas par rapport aux prix de Noël dernier, mais rien n'indique que cette hausse n'est que provisoire... Si vous n'avez pas encore investi...

Config 1
256 Mo PC 133, environ 300 F
Config 2
256 Mo DDR, environ 450 F
Config 3
512 Mo DDR, environ 1 200 F



ENCEINTES

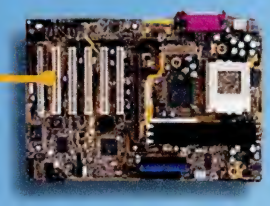
Les prix varient du simple au quadruple pour le même nombre d'enceintes... Philips et Creative constituent des valeurs sûres, mais Hercules pointe le bout de son nez.

Config 1
Antec acs 22 (2.0), environ 200 F
Config 2
Philips a.2500 (4.1), environ 600 F
Config 3
Creative Desktop Theatre DTT3500, environ 2 500 F

CARTE MERE

Le nForce montre enfin le bout de son nez ! Associé à une carte graphique puissante, il s'agit d'une des meilleures cartes mère pour jouer. Mais la carte son et la carte réseau intégrées en augmentent le prix.

Config 1
Soltek SL-75KAV, chipset KT133a, environ 800 F
Config 2
Gigabyte GA-7VTXE, chipset KT266a, environ 1 000 F
Config 3
MSI K7N420 Pro, chipset nForce420, environ 1 600 F



PROCESSEUR

Pas de nouveautés pour le moment. Les fréquences n'augmentent plus beaucoup, et les prix stagnent en entrée de gamme. A noter le 1600+, qui offre un excellent rapport qualité/prix.

Config 1
Athlon 1,2 GHz (FSB 100), environ 950 F
Config 2
Athlon 1600+, environ 1 100 F
Config 3
Athlon 1900+, environ 2 500 F

CARTE GRAPHIQUE

Le classement est le même que le mois dernier. D'ailleurs, les prix n'ont pas bougé !

Config 1
nVIDIA MX400, environ 700 F
Config 2
nVIDIA GeForce 3 Ti 200, environ 2 000 F
Config 3
nVIDIA GeForce 3Ti 500, environ 2 800 F

CARTE SON

Les prix de la SBLive! 5.1 en OEM défient toute concurrence ! Peu de nouveautés à signaler pour le moment, mais surveillez de près le marché de l'OEM.

Config 1
SBLive! 5.1 en OEM, environ 300 F
Config 2
Philips Seismic Edge, environ 550 F
Config 3
Creative Platinum Ex, environ 2 100 F

CONSEILLE

MONITEUR

Mitsubishi vient de sortir la technologie Super Bright, qui permet de bénéficier de plus de luminosité. Dès que cette technologie apparaîtra en 19'', elle rentrera sûrement dans ce classement.

Config 1
Iiyama S 700 J1, 17'', environ 1 700 F
Config 2
Iiyama MF901 U FST, Naturall Flat, 19'', environ 3 300 F
Config 3
Mitsubichi Diamontron Pro 2045 U, environ 7 600 F

LECTEUR DE CD/DVD

Une pénurie de lecteurs est à prévoir à la fin de l'année, et les prix vont remonter. Si vous hésitez à investir dans un DVD-Rom, c'est le moment ou jamais.

Config 1
CD-Rom Samsung SC-152, 52x, environ 270 F
Config 2 & 3
DVD-Rom Pioneer A06s, 16/40, environ 800 F

JOYSTICK

Toujours pas de nouveautés pour le moment. En revanche, les prix baissent un peu.

Config 1
Microsoft Sidewinder, environ 180 F
Config 2
Microsoft Sidewinder Precision Pro, environ 350 F
Config 3
Microsoft Sidewinder Force Feedback Precision Pro, environ 780 F

VOLANT

C'est l'une des gammes les moins renouvelées des constructeurs... Toujours pas de nouveautés pour le moment.

Config 1
Microsoft Sidewinder Precision Wheel, environ 400 F
Config 2
Trust Vibration Feedback Rally Master II, environ 500 F
Config 3
Guillemot Force Feedback Racing Wheel, environ 900 F

SOURIS

La différence de prix entre une souris ergonomique et une sans fil se réduit. Cette technologie apporte un confort supplémentaire indéniable.

Config 1
Microsoft Wheelmouse Optical, environ 200 F
Config 2
Microsoft Intellimouse Explorer, environ 400 F
Config 3
Logitech Cordless Mouseman Optical, environ 470 F

DISQUE DUR

Les excellents Seagate ATA IV, parfaitement silencieux, viennent d'arriver ! La bataille fait rage entre IBM et Seagate, qui réussissent à allier silence et rapidité.

Config 1
Seagate U Series 5 – 40 (40 Go, 5 400 tr/min), environ 770 F
Config 2
Seagate Barracuda ATA IV – (40 Go, 7 200 tr/min), environ 1 000 F
Config 3
Western Digital Caviar 1000BB, (100 Go, 7200 tr/min), environ 2 300 F

GAMEPAD

Vive le sans-fil ! Thrustmaster déboule avec son excellent Firestorm Wireless Gamepad. Quelques offres promotionnelles devraient fleurir dans nos grands magasins à l'approche de Noël.

Config 1
Gravis Gamepad Pro USB, environ 100 F
Config 2
Microsoft Sidewinder Gamepad USB, environ 200 F
Config 3
Thrustmaster Freestyle Wireless USB sans fil, environ 400 F

COURRIER

Coups de gueule, remarques, questions techniques ou pratiques, nous sommes à votre écoute. Pour nous contacter, deux solutions :

par lettre : 101-109, rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret

par E-mail : julien.vandesteene@futurenet.fr

EN BREF

J'ai un problème avec *Counter-Strike*. J'ai la dernière version (1.3) et la dernière version de *Half-Life* (un jeu gravé et cracké). Quand je lance *CS*, il me dit que ma version n'est pas à jour ou corrompue, que dois-je faire pour y remédier ?

PSYCHO

PC *Tu devrais appeler Vivendi UP, l'éditeur du jeu, pour lui demander d'ouvrir une hot line pour les problèmes avec jeux piratés...*

J'aimerais vous apprendre à jouer à *Counter*.

CSKILL

PC *Trop sympa, et en plus ça tombe bien, les jeux, c'est pas notre truc, on attendait que quelqu'un veuille bien nous apprendre...*

Je voudrais avoir une adresse e-mail @futurenet, comment faire ?

BERNARD L.

PC *Facile : tu te fais embaucher dans un mag de Future France et tu auras ton adresse e-mail @futurenet. Mais je ne pense même pas à PC Jeux. C'est si cool, comme boulot, qu'on veut être sûrs de le garder pour nous...*

ATTENDRE LES PRIX BUDGET ?

Je ne sais plus quoi faire... Je me dis tiens, si j'achetais *Operation Flashpoint*, mais une petite voix me dit : « A quoi ça sert de l'acheter maintenant, car il coûte 300 balles et bientôt il sera à 99 balles en gamme budget. » C'est vrai, quoi, on achète un jeu et moins de six mois après, il est à 99 balles ! J'ose plus acheter de jeu quand je vois l'allure à laquelle le prix de *Project IGI* et de *Hitman* a baissé ! Alors, dois-je acheter ce jeu au risque de perdre 200 balles ?

NICHLAS

PC *Le jeu vidéo n'a jamais été un investissement, et ne le sera sûrement jamais. Pour autant, quand tu dépenses, tu ne « perds pas » : tu achètes un droit de jouer. Plus tu paies cher, plus tu es en avance, et inversement. Ensuite, tout est question de point de vue et, accessoirement, de finances ! A un extrême, tu achètes les jeux qui te plaisent à leur sortie, à 350 F, pour alimenter ton PC dernier cri à 15 000 F. A l'autre extrême, tu peux te procurer un PC 486 66 MHz en faisant des poubelles, ainsi que les jeux qui tournent dessus et qui ne valent plus rien aujourd'hui. Pour le coup, tu ne joueras pas cher. Entre les deux, à chacun de choisir. Mais, dans tous les cas, sache que tous les jeux ne sortent pas à petit prix aussi vite que* Project IGI, *qui est passé de 350 F à 99 F en neuf mois.* Age of Empires, *par exemple : on le trouve encore à 300 F, plus de deux ans après sa sortie... La durée de vie d'un soft à son tarif normal dépend en grande partie de son succès commercial : meilleur il est, moins il y a de chances de voir le jeu passer en gamme budget rapidement. Cela ne dépend pas de la qualité, ce qui permet de profiter de bons plans, tels qu'un* Deus Ex *à environ 100 F.*

LA LETTRE DU MOIS

EXTORSION DE MASSE

Sur les abonnement des MMORPG, les éditeurs pourraient faire un abonnement moins cher mais une boîte plus chère : au lieu de 350 F la boîte et 80 F/mois, ils pourraient faire 550 F la boîte et 40 F/mois. Cela serait moins rentable à long terme, mais beaucoup plus rentable à court terme. Et justement, ce genre de jeux compte beaucoup sur la période qui concerne les premiers mois d'abonnement.

SAUVAGE

PC *Les jeux de rôles massivement online posent un nouveau problème économique aux éditeurs : contrairement aux autres jeux, ils demandent un suivi long terme, afin d'assurer le bon déroulement de la partie de chacun. D'où l'idée de mettre en place un abonnement mensuel avec* Meridian 59, *puis* Everquest, Asheron Call... *Là où ça coince, c'est quand on veut en utiliser plusieurs ou en changer sans perdre le personnage que l'on a mis des mois à améliorer. Augmenter le prix des jeux aggraverait encore plus le manque de souplesse du système. La solution serait plutôt la création d'un abonnement commun à tous ces jeux (un peu comme pour la télé par câble/satellite) : chaque équipe de développement toucherait une part plus ou moins grosse de l'abonnement en fonction du temps passé sur son jeu. Reste à ce que les éditeurs, bien que concurrents, s'entendent...*

J'PERDS LA BOULE

Je voudrais changer ma vieille souris à boule, sans molette, mais je ne sais pas trop quoi acheter. C'est principalement pour jouer et surfer. Ayant un budget assez limité (250 F max) et pouvant me passer de tous les gadgets (sans-fil, reconnaissance digitale, fax, micro-ondes), que me conseilles-tu ?

VINCENT

PC *Sans hésiter : une souris optique ! Voire un trakball optique : on s'y habitue très vite et ça ne bouge pas sur le bureau – pratique quand on est bordélique.*
A savoir : Microsoft fait actuellement une offre en reprenant 100 F les boules de toute vieille souris pour l'achat d'une optique de leur marque.

L'ESPOIR FAIT VIVRE

1. Quand vous faites tous ces tests, les jeux, vous les achetez, quelqu'un vous les prête ou ce sont des jeux gravés ?
2. Les vieux jeux que vous avez testés, dont vous n'avez plus besoin, pouvez-vous les distribuer (gratuitement, bien sûr) ou les vendre (environ 10 F) ? Vous pouvez aussi bien les mettre dans les CD qui accompagnent le mag.
3. Quelle est ta configuration PC, chez toi ou ailleurs ? C'est pour comparer au mien, il est plutôt nul, ATI Radeon (je vais bientôt la changer en Ati Radeon 8500 présentée dans le mag de novembre 2001, p. 114), écran 17 pouces, 512 Mb de Ram, Duron 1.5 GHz.
4. Question crétine : peux-tu m'expliquer comment on fait des screenshots dans *Deus Ex* et *Red Faction* ? Car, contrairement aux autres, je ne sais pas en faire.

ALAIN

PC *Cela faisait bien longtemps que ces questions existentielles n'avaient pas été posées...*
1. Quand on achète un jeu, c'est très mauvais signe : cela veut dire que l'éditeur ne nous l'a pas envoyé avant sa sortie, souvent parce qu'il est trop mauvais à son goût... Car, normalement, les éditeurs nous font parvenir des versions de leurs jeux lors des tests, mais aussi souvent avant, pour nous permettre d'effectuer des previews.
2. Heu... oui, d'accord... (On ne va pas énerver le garçon en attendant l'ambulance.)
3. 386 sx25, 4 Mo de Ram, écran 14 pouces, mais heureusement, c'est celui « d'ailleurs » et pas de « chez moi ». Il ne fait plus tourner aucun jeu, mais il aura le mérite de te donner l'impression d'avoir « un plus gros PC que l'tien ». Plus sérieusement, avant de te jeter sur la 8500, je t'encourage à lire les dossiers de la rubrique matos de ce numéro et du précédent (mais apparemment tu n'avais pas encore débarqué de ta planète, à en croire la question 2).
4. Réponse crétine : installe HyperSnap DX, que l'on met chaque mois sur le CD de démos, afin d'éviter les questions crétines ;-)

OVER AND OVER

A combien penses-tu que je puisse overclocker mon Duron 800 sans relier les ponts L1 du processeur ? J'en suis à 864 MHz. Est-ce dangereux de relier ces fameux ponts ?

MOURAD

PC *Tu te prends la tête pour quoi ? L'overcloking (technique consistant à pousser un processeur au-delà de sa fréquence de base pour gagner en performances), ça occupe son homme un petit moment seulement... Tu te rendras vite compte qu'il vaut mieux utiliser son temps à autre chose, comme jouer ou lire* PC Jeux *(simple exemple). Quand tu es passé de 20 MHz à 2 000 MHz en dix ans, cela aide à relativiser l'intérêt du temps passé à gagner 5 % de puissance, surtout au risque de rendre son PC instable... A la limite, quand c'est via le Bios, ok, mais sinon...*

COMMANDO D'ENVAHISSEURS

J'ose à peine vous le dire, mais « bonjour » quand même. Outré ! Je suis outré que vous ayez fait cela. Vous me décevez. Le lundi 26, j'ai reçu mon *PC Jeux*, j'étais content, 27 tests, et puis j'arrive à la page 100. Je regarde donc ma catégorie préférée (Stratégie) et là, j'ai cru mourir. *Commandos 2* passe devant *Starcraft*, la légende. C'est dans la catégorie « super mélange » qu'il fallait le mettre. *Starcraft*, c'est un vrai jeu de stratégie, alors, SVP, rectifiez votre erreur.

ROMANO 49

PC *Oh, quelle honte ! Encore une idée de djeunz de tout mélanger... Dis, tu ne crois pas qu'il y a assez de sous-genres comme ça dans les tops ? Et voici un truc à méditer : avant la naissance des RTS à la* Starcraft *(avec* Dune 2 *chez Westwood), les jeux de « stratégie » existaient déjà. Alors, même si l'expérience procurée par* Commandos 2 *est très différente de celle de* Starcraft, *cela ne l'empêche pas d'être (un peu) plus proche de ce dernier que de* Colin McRae Rally... *Pour autant,* Commandos 2 *ne remplacera, bien évidemment, pas les parties multijoueurs de* Starcraft !

LA CARTE SANS NOM

Dans votre numéro de décembre, vous parlez de la GeForce 2 Ti. S'agit-il de la Digicolor GeForce2 Titanium, de la 3D Blaster Geforce2 Titanium, ou bien encore d'une autre ? Ont-elles toutes une sortie TV et son prix a-t-il baissé ou a-t-il augmenté ?

SIM

PC *Nous avons testé une carte de référence fournie par nVIDIA. A toi de choisir le modèle et la marque que tu préfères (les deux que tu cites sont des GeForce2 Ti), selon le prix et les autres fonctions (sortie TV, par exemple).*

EN BREF

Pourquoi mon test non censuré de *Flight Unlimited 2* n'a-t-il pas été publié ? Cela m'aurait fait plaisir, je ne cherche pas le cadeau, mais juste la reconnaissance d'un travail original. C'est vrai, les lecteurs font des non censurés sur des jeux récents, il ne faudrait pas oublier leurs grands frères.

BLACKFOX

PC *Pour le non censuré, Fako fait son choix selon des facteurs qui lui sont propres : style, respect du calibrage et température du cochon à la lecture du test. T'as juste pas su chauffer l'cochon.*

Pourquoi vos démos ne marchent-elles presque jamais ?

ANONYME

PC *Ah bon ? Pourquoi est-ce que ton PC ne marche presque jamais avec nos démos ? Les démos sont réalisées par les créateurs de jeux, pas par* PC Jeux. *Il n'y a donc rien de commun entre deux démos que nous proposons : si les problèmes sont très fréquents, il faut plutôt chercher du côté du PC...*

Je viens de me payer un P4 2 GHz, avec une GeForce 3, 512 Mo de Ram et un DD de 80 Go. A ton avis, je vais pouvoir tenir combien de temps avec ?

MORPAK

PC *A bout de bras et sans le moniteur... je dirais 20 secondes maxi.*

Est-ce que *Pokémon Stadium 2* sera sur Game Cube ? Combien vaudra la Game Cube ?

PC *T'es sûr de ne pas t'être trompé de magazine ?*
Pourquoi ????????
PC *Le « PC » de* PC Jeux *veut bien dire Personal Computer, pas Personal Console.*

CONCOURS
3D GAMES CREATOR

Créez votre jeu grâce à 3D Games Creator et gagnez ce PC ultra puissant signé Continental Edison !

1er prix :

1 PC Thalium Plus ! SFB2030

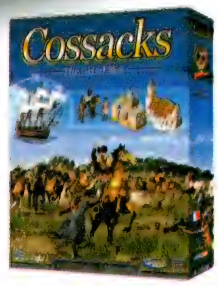
Processeur Pentium 4 à 2 GHz, mémoire 256 Mo SDRAM, HDD 60 Go UDMA, carte vidéo nVIDIA GeForce 3 Ti 200 + sortie TV, moniteur 17", lecteur DVD 16x, graveur CDRW 16x10x32x, son stéréo 16 bits, haut-parleurs, modem 56600 K56Flex.

Logiciels : Windows XP, Word 6.0, Money 2002, Age of Empires, Atlas mondial Encarta 2000, Encarta 2001, family pack de plus de 40 logiciels...

+ Formation interactive à l'utilisation du PC

1 pack Cossacks + Cossacks Art of War

Valeur 2 133 € / 13 990 F



du 2e au 10e prix :

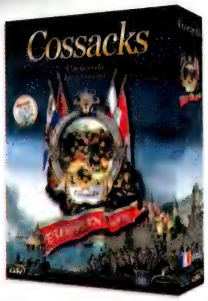
1 pack Cossacks + Cossacks Art of War

Valeur 91,16 € / 598 F

du 11e au 15e prix :

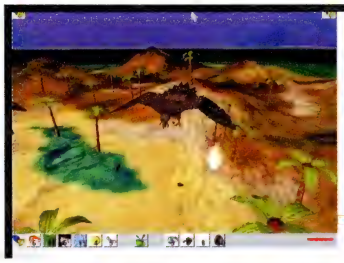
1 jeu Cossacks

Valeur 56,25 € / 369 F



Comment participer ?

1) Créez un ou plusieurs jeu(x) en utilisant 3D Games Creator (version disponible sur notre CD ou version commerciale) en respectant les contraintes suivantes :
- Chaque jeu, dans son ensemble, ne devra pas excéder la taille de 100 Mo.
- Aucun jeu déjà distribué publiquement, sous quelque forme que ce soit, ne pourra être soumis au jury.
2) Envoyez votre production sur CD-Rom uniquement, en y incluant vos fichiers sources avant le 25 mars 2002 (le cachet de la poste faisant foi), en y inscrivant vos nom, prénom, adresse et numéro de téléphone à :
PC Jeux - Concours 3DGC
101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret.
3) Un jury composé de membres de la rédaction de PC Jeux et de Focus Home Interactive, éditeur du logiciel 3D Games Creator, se réunira pour établir le gagnant. Entrerons avant tout en ligne de compte l'originalité et la finition.
4) Les noms des gagnants seront publiés dans le numéro daté mai de PC Jeux.



3D Games Creator

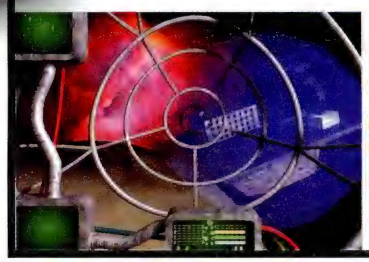
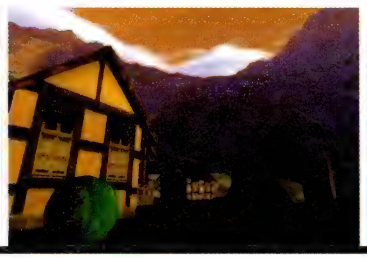
3D Games Creator, aussi connu sous le nom Dark Basic, est le langage de programmation disponible le plus convivial. Il est dérivé du plus célèbre langage simple, le Basic, auquel il ajoute de nombreuses fonctions afin de permettre de créer des jeux en 3D. Il sait tirer parti des capacités des cartes 3D *via* DirectX, ce qui évite de trop se pencher sur les performances du jeu pour se concentrer sur ses idées ! Souris, joystick à retour de force sont également supportés. 3DGC ne vous permettra certes pas de créer le prochain concurrent de *Quake IV*, mais il est suffisamment puissant et complet pour n'opposer aucune limite à vos élans créatifs ! Preuve en est, quelques très bons jeux vendus en shareware ont été créés avec 3DGC !

Comment démarrer ?

La particularité de 3DGC est d'être accompagné d'une documentation en français disponible à tout moment dans le logiciel. Si vous n'avez jamais programmé, nous vous conseillons de suivre les Tutoriels intégrés. Ensuite, amusez-vous à lancer puis à modifier les programmes d'exemple livrés avec 3DGC. Puis, exercez-vous à de petits programmes modestes : refaire *Pong, Tetris* et *Space Invaders* est un excellent exercice, d'autant que vous pourrez y ajouter votre petite touche. Apprendre à programmer est avant tout affaire d'expérience, donc, parfois, de patience. Mais rien n'est comparable à la fierté que l'on ressent en voyant son programme prendre forme peu à peu.

Version commerciale

La version fournie sur le CD de *PC Jeux* permet d'avoir accès à toutes les commandes du langage, sans restriction. Elle fonctionnera sur votre PC durant 1 mois. Les 2 CD de la version commerciale, non limitée dans le temps, contiennent également une base de données multimédia considérable que vous pouvez utiliser librement dans vos jeux :
- 120 effets sonores - 600 textures - 900 modèles 3D
Ainsi que de nombreux utilitaires pour faciliter la création, 15 tutoriels supplémentaires, des démos de jeux et un manuel de 220 pages comprenant toutes les commandes et tutoriels.

Bonnes adresses

Le site officiel :
http://www.games-creator.com
Logiciel de création 2D :
http://www.serif.com/photoplus5/
Logiciel de création 3D :
http://www.amabilis.com/downloads.htm
Sites dédiés à 3DGC :
http://perso.wanadoo.fr/3dgc-land/3DGCLand/
http://www.darkfusion.fr.st/

Extrait du règlement : jeu gratuit sans obligation d'achat ouvert à toute personne résidant en France métropolitaine à l'exception des collaborateurs de Future France et de ses partenaires. Bulletin de participation et règlement complet envoyés sur simple demande adressée à PC Jeux Service Concours 101/109,, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret. Remboursement du timbre sur simple demande. Règlement complet déposé chez Maître Baroni, huissier de justice à Puteaux.

NON CENSURÉ

Et hop, ce mois-ci, c'est Clems qui gagne sa boîte de *Ghost Recon* pour son test d'*Alerte rouge 2*, inventif et dans les calibrages imposés.

LES SIMS

■ Electronic Arts
■ PCJ 30, **75 %**

Les Sims, voilà un jeu qui sort de l'ordinaire ! Un jeu de gestion pour la vie humaine. Si certaines personnes peuvent rester perplexes, moi, j'ai directement pris le risque d'acheter le jeu. Ô joie de voir que même sur mon 433 MHz, un jeu si beau ne rame pas. (Enfin, pas trop. Presque pas, même...) Grâce à un didacticiel très simple et efficace, on est rapidement plongé dans le jeu et on peut très vite commencer une partie avec de réelles chances de survie pour ses Sims. Rapidement, la difficulté est accrue et on se rend compte que, pour devenir riche, il va falloir passer des nuits blanches sur sa machine. Une partie est longue et fastidieuse, mais ce jeu vous fournira beaucoup de plaisir. En attendant la sortie de *Simsville*, il est bon de se détendre sur *Les Sims*.

Pour finir, *Les Sims* est intéressant pour des fans de gestion, pour des amateurs de jeux paranormaux, et pour des riches qui ont envie de lâcher l'oseille sans trop gaspiller.

Pilepoil

NON CENSURÉ — Un jeu qui sort de la normale. Y'a mieux... — **94 %**

DARK PROJECT 2

■ Eidos
■ PCJ 32, **90 %**

Déjà, quand j'étais petit, je volais la Game Boy de mon frère, alors vous pensez bien qu'un jeu comme *Dark Project 2* a satisfait le petit chapardeur que je suis. *Dark Project 2* dispose d'un assez bon moteur graphique et propose des missions variées : cambriolage de banque, kidnapping, assassinat... Votre personnage dispose d'armes vraiment originales, comme la flèche d'eau qui éteint les torches, la flèche de mousse pour marcher sur les parquets bruyants, et aussi d'une masse pour assommer l'ennemi sans qu'il rameute ses potes. Par contre, l'IA, parlons-en, car je la trouve très moyenne, comme le gars qui est devant moi et qui me voit même pas... M'enfin, à chaque jeu son défaut. L'interface est assez bien foutue. Mais un autre truc vraiment saoulant, les missions sont parfois vraiment trop longues (une heure en moyenne !). A l'inverse, ce que j'ai vraiment bien aimé, c'est que l'on peut acheter ses armes ou même carrément des tuyaux au marché.

Ryley_53

NON CENSURÉ — Qui n'a jamais rêvé d'incarner un voleur ? — **85 %**

ALERTE ROUGE 2

■ Electronic Arts
■ PCJ 37, **85 %**

A comme Alerte rouge était déjà pas mal avec les super-costauds russes et... les autres ?
L comme Le rush, ça marche toujours mais moins, même avec des crétins comme ennemis !
E comme Eh ben, y'en a pas mal, des nouvelles unités, GI en formation !
R comme Roumanov est marrant, Staline a l'air coincé à côté de lui, il n'avait pas Youri, lui.
T comme Trop mieux, les graphismes ! Ça pète de partout , et boum, pan, t'es mort !
E comme Evidemment, les Russes sont les meilleurs, non ?
R comme Réflexion faite, non. Préfère les Ricains !
O comme Où sont passés les grenadiers ? Et les bazookas et... Oh, pas besoin d'eux !
U comme Un défaut dans le jeu, où ça ?
G comme Gérer neuf nations différentes, que demande le peuple ? Peut-être un cornet de frites ?
E comme Et hop, au placard, les tanks mammouths et grenadiers, au fond de l'armoire Staline !
2 comme 2 CD de mission et campagne, un par clan, ça en fait des morts et des tonnes de bâtiments détruits.

Clems

NON CENSURÉ — J'ai enlevé 1 % parce qu'il faut être objectif ! — **99 %**

FIFA 2002

■ Electronic Arts
■ PCJ 49, **75 %**

Comme chaque année, on attend impatiemment la nouvelle cuvée. Non, il ne s'agit pas du beaujolais nouveau, bande d'arsouilles, mais du nouveau FIFA ! Le millésime 2002 est enivrant tant EA Sport a fait des progrès au niveau du réalisme. Il n'est plus question de faire des retournées acrobatiques indéfiniment pour marquer des buts. Le public est plus réaliste et bouge un peu, mais peut mieux faire. Le gabarit des joueurs est enfin pris en compte : taille + poids. Par exemple, Lizarazzu ne pourra pas faire une tête sur Keane. Autre nouveauté, une touche permet de faire un une, deux. Pour les néophytes, il s'agit d'un système de passe faisant que celui qui vient de recevoir le ballon le renvoie immédiatement à l'envoyeur. Très utile pour passer une défense. En gagnant des championnats, des bonus s'ouvrent à nous, et, pour clôturer le tout, une enivrante musique techno vous fait tourner la tête. A consommer avec modération, sous peine d'en être accro.

Renaud

NON CENSURÉ — Taxez votre famille et courez l'acheter. — **98 %**

BANC D'ESSAI COMPARATIF
Jouez-vous seul(e) ou avec astuces ?

sans astuces	avec astuces
COINCÉ	DÉCOINCÉ
J'EN AI MARRE DE CE NIVEAU	OUAH, UN ACCÈS CACHÉ!
AÏE, UN MOT DE PASSE	AH MAIS JE LE CONNAIS!
'RAME CETTE CAISSE	TIENS? UN TURBO!
AÏE, LE BOSS	EXPLOSÉ, LE BOSS
ZUT, J'AI PAS LA CLÉ	LA PORTE EST OUVERTE
TROP DUR CE PERMIS	ÇA ALORS, 'EU SANS FORCER!
PLUS DE MUNITIONS	AH OUAIS? UNE ARMURERIE, LÀ?
DUR A BATTRE, LUI	DÉSINTÉGRÉ, LUI
3 CIRCUITS, C'EST TOUT?	YES! 5 CIRCUITS SHADOW
[illegible]	SUPER ETC...

3615 astuces®

✆ 08 927 07 927

NOUVEAU ! PERSONNALISEZ VOTRE MOBILE : LOGO ET SONNERIES JEUX VIDEO !
0899 707 303
Aussi par Internet www.mobiles.fr Et par minitel 3617 MONMOBILE

ASTUCES, CODES, TIPS, DE 2 000 JEUX
SOLUTIONS COMPLÈTES DE 350 JEUX
JEUX CONSOLES ET PC
MISE À JOUR IMMÉDIATE

Qu'il s'agisse de trouver votre cheminement dans un dédale, d'obtenir facilement des armes avec un simple code, de trouver les clés d'une porte récalcitrante, de connaître les coups qui font mouche ou le code du circuit caché, **astuces®** est à votre service **7j/7, 24h/24** : par minitel - 3615 **astuces** - ou téléphone - 08 927 07 927.

Pixtel **3615**, **0892**: 0,34 €/MN **3617**: 0,84 €/MN **0899**: 1,35 € + 0,34 €/MN. Astuces est une marque déposée Pixtel.

RED FACTION

■ THQ
■ PCJ 47, **80 %**

Après environ trois ans de previews très alléchantes, voici que débarque enfin *Red Faction*, censé être une révolution et un concurrent solide à *Half-Life*, que l'on disait « enfin détrôné ». Certes, *Red Faction* est beau et très plaisant, mais les bonnes choses s'arrêtent là. Une durée de vie lamentable, une technologie de destruction de parois (appelée Géo-Mod) qui ne sert strictement à rien au niveau de l'histoire et une gestion des dégâts minimale sont quelques exemples de défauts que contient ce jeu. Cependant, pour d'obscures raisons, le jeu dégage un sentiment d'extase. Casser une paroi afin de faire descendre plus rapidement l'ennemi, écraser des mineurs à l'aide d'une foreuse... Ces actes, d'un goût douteux, font de *Red Faction* un jeu techniquement dépassé mais défoulant, fun et amusant. N'est-ce pas le principal but d'un jeu vidéo ? Certes, mais un projet révolutionnaire qui aboutit à un simple Doom-like de plus, c'est tout de même du gâchis...

Skywilly

NON CENSURÉ L'impatience fait place à la déception. Dommage... **68 %**

SHOGUN TOTAL WAR

■ Electronic Arts
■ PCJ 32, **90 %**

La journée avait commencé sous une pluie fine. Une occasion qui permettait d'attaquer sans danger les forces ennemies équipées d'armes à feu. Nos cavaliers avaient rapidement pris position sur la colline voisine, prêts à charger à n'importe quel moment. La colonne d'infanterie ennemie, voyant le centre de notre armée se dégarnir de ses cavaliers, attaqua sans plus attendre en espérant créer une brèche qui amorcerait notre perte. Mais c'était sans compter avec la qualité de nos troupes, qui opposèrent immédiatement un mur de lances sur lesquelles vinrent s'abattre les soldats ennemis. Incapable d'avancer, leur armée fut prise entre la charge dévastatrice de la cavalerie lourde et un barrage de lances tendues. N'ayant plus aucune chance de l'emporter, leur armée tenta de fuir et y réussit en laissant la moitié de ses hommes sur le terrain. Le combat terminé, retour au côté gestion du jeu, qui, heureusement, est des plus simples. Mais seule une tactique militaire efficace fera de vous le maître du Japon.

Perceval

NON CENSURÉ Le seul titre méritant le nom de jeu de stratégie. **95 %**

FRONT DE L'EST

■ Ubi Soft
■ PCJ 30, **50 %**

Là où SSI fait grand public, Talonsoft vise l'élite, les colonels d'active, les historiens. Dans le genre austère, *Front de l'Est* (conflit germano-soviétique de 1941 à 1945) remporte en effet une palme : graphismes, musique, animation, aucune trace de fun ne vient entacher l'immense sérieux qui se dégage de cette production assez exceptionnelle. Car qu'est-ce qui caractérise un bon wargame ? La richesse tactique et l'interface. Or, sur ces deux tableaux, c'est réussi. Avec trois cents unités différentes (de l'infanterie aux canots d'assaut en passant par des dizaines de chars et les états-majors) et un excellent système de tour par tour, il est possible de développer une bonne stratégie. L'interface se résume à une barre pour les principaux ordres et des tâches Windows pour le reste. Le truc : des « points d'action » pour chaque unité à dépenser en mouvements, tirs, etc. Et quand vous aurez fini toutes les campagnes, vous pourrez créer une carte de 400 km de côté, histoire de dominer la situation...

Julien

NON CENSURÉ Destiné au Feldmarschall plus qu'à l'Unteroffizier. **86 %**

TRIBES 2

■ Vivendi Universal
■ PCJ 42, **90 %**

Tribes 2 est un jeu d'équipe où la phrase « Je vais tous me les faire » disparaît vite de votre esprit. Eh oui, le travail d'équipe est la clé de la réussite dans ce jeu d'action. Mais qui dit travail d'équipe dit... jeu multijoueur uniquement ! Il existe pourtant bien une campagne solo, mais on ne se donne pas le mal de la finir, car elle n'est pas passionnante. Il suffit d'ailleurs d'essayer une fois une partie sur le Net pour oublier cette campagne tristounette. Faites-vous recruter par une tribu, attribuez-vous une position (défense, attaque, sniper, conducteur de véhicules, réparateur), obéissez aux ordres, ou donnez-en. Démoralisez votre ennemi en l'invectivant, le tout grâce à une interface assez bien pensée quoique dure à prendre en main les premières heures de jeu. Encore deux points positifs : même avec un modem 56 K, on fait des parties plus que correctes à 10 contre 10, et la musique est vraiment entraînante. Reste le hic : seulement pour multijoueur et appartenir à une tribu...

KrashLOrd

NON CENSURÉ LE jeu d'équipe par excellence... **95 %**

HONNEUR AU VAINQUEUR !

C'est Clems qui empoche la récompense du mois : joyeux Noël de la part de PC Jeux ! Les tests sont nombreux et de bonne qualité, et le choix du gagnant est toujours un crève-cœur. Néanmoins, le test de Clems fait preuve d'originalité, de qualité d'écriture et, surtout, de respect des limites imposées.
Retrouvez le modèle demandé chaque mois sur les CD de *PC Jeux*, il s'agit du fichier Modèle test lecteur.txt.

***PC Jeux* vous donne une page pour vous exprimer. Dites-nous ce que vous pensez de vos jeux favoris ou descendez les titres que vous avez en horreur. N'hésitez pas à nous envoyer votre avis élaboré comme un test. Il suffit d'écrire à l'adresse suivante :**
PC JEUX non censuré, 101-109, rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret
ou par e-mail à : richard.robin@futurenet.fr
Chaque mois, la rédaction de *PC Jeux* sélectionnera le meilleur test lecteur. L'auteur gagnera alors le « Jeu du mois » du numéro précédent. Si vous envoyez votre avis sous la forme d'un fichier, mettez-le au format .txt et faites un texte d'environ 1 000 signes. Pour vérifier le nombre de caractères (espaces comprises), mettez votre texte en surbrillance, cliquez sur Outils puis sur Statistiques.

LE 12 DECEMBRE 2001
LE MONDE DU JEU VIDEO VA CHANGER...

Numéro spécial LE MAGAZINE OFFICIEL + LA VIDÉO

Découvrez en avant-première les réponses à toutes les questions que vous vous posez sur la plus attendue des consoles.

124 pages pour tout savoir :
Plus de 130 jeux présentés. Genre par genre, découvrez les premiers jeux Xbox

Le dossier le plus complet sur la Xbox : toutes les infos, toutes les photos.

OFFICIEL. JOUABLE. EXCLUSIF !

SPECIAL XBOX

> TOUTES LES INFOS
> TOUTES LES PHOTOS
> PLUS DE 130 JEUX A DECOUVRIR

LE FUTUR EST DEJA LA
> 124 PAGES POUR COMPRENDRE

OFFERT LA VIDEO EXCLUSIVE

Une cassette vidéo pour découvrir les premiers jeux, dont Halo, Dead or Alive 3, Amped, Munch, Genma Onimusha, Rayman M...

EN VENTE LE 12 DÉCEMBRE 2001

chez votre marchand de journaux

FLAGRANTS DELIRES

Bienvenue dans la galerie d'art de *PC Jeux* ! Une expo d'images incroyables dont vous êtes les auteurs.

COMMENT ÇA MARCHE ?

Chères lectrices et chers lecteurs, ces deux pages vous sont consacrées. Envoyez vos meilleures captures d'écran à **david.namias@futurenet.fr.** Vous pouvez utiliser un petit logiciel très pratique (HypersnapDX, présent sur le CD de démos du magazine, sous la rubrique Sharewares). Chaque mois, l'auteur de la meilleure image sera récompensé par un prix spécial.

LE HOCKEY, UN SPORT VIOLENT ?

Ce mois-ci, vous nous avez montré le sieur Max Payne dans toutes les positions possibles. Mais la palme de l'originalité revient à ce montage signé K. Riss. Notez l'ombre, très travaillée, du hockeyeur. Est-ce le fait que Payne n'ait plus rien à perdre qui a incité les sélectionneurs à le recruter ? Son agressivité pourrait lui donner un coup de pouce face aux armoires à glace qui évoluent dans cette discipline. Pourvu que ce fondu de la gâchette ne sorte pas les flingues.

AVEC MODERATION

Ah, ils sont beaux, les bonus cachés de *Dave Mira BMX* ! Ce parcours a l'air d'une simplicité enfantine, mais méfiez-vous, après quelques bières, il devient beaucoup plus difficile. A moins que rouler en zigzag ne soit finalement plus aisé, une fois bourré ! Merci à Kévin.

L'AVENTURE, C'EST L'AVENTURE

Evidemment, ce montage honteux du sieur Micvin mérite quelques explications. Comme vous le savez, messieurs Cyrille Tessier et Cyril Berrebi s'en sont allés sur le magazine *L'Officiel Xbox* de notre groupe. Marchera, marchera pas ? Nul, pour l'instant, n'est en mesure de prédire l'avenir de la console de Microsoft. Il n'en fallait pas plus pour les mettre en situation de recrutement dans *Empire Earth*. On notera au passage qu'ils ont pris un sacré coup de vieux. Non, les Cyril(le), vous n'aurez pas nos joueurs PC !

MAX DANS TOUS SES ETATS

Qu'il joue au base-ball avec un projectile incandescent, qu'il se fasse encadrer de rafales de balles sans sourciller ou qu'il continue (je n'ai pas résisté à l'envie de vous passer la seconde photo de K. Riss !), ce bon vieux Max Payne nous étonnera toujours. Et encore, on vous passe certains clichés par trop tendancieux.

COMMENT CAPTURER ?

Voici plus de précision pour utiliser HypersnapDX. Tout d'abord, il faut toujours lancer le logiciel de capture d'image avant le jeu. Ensuite, allez dans le menu Capture et sélectionnez Enable DirectX and Glide Capture pour configurer le logiciel en fonction de votre carte vidéo. Pour choisir le chemin où vont s'enregistrer vos images, cliquez sur Quick Save, qui se trouve dans le menu Capture. Arrêt Défil est la touche par défaut pour prendre une photo. Bon courage.

INCREVABLE FAKO !

Vous l'avez voulu, vous l'avez ! Plus un mois sans que notre Fako national ne se retrouve dans les Flagrants Délires. Merci à Tonton Max pour cet audacieux montage qui se passe de commentaires.

QUE VOUS ETES CRUEL, SIRE !

Certains sont carrément sans pitié aucune. Regardez ce qu'Eddy fait subir à ses pauvres sujets de *Stronghold*. Bûchers, cages, exécutions en place publique... il faut vraiment dénoncer ce genre de pratiques inhumaines. Que tous les petits mégalos des jeux vidéo en prennent de la graine. Et Dieu sait s'ils sont nombreux.

PIGEON VOLE

Bon, à la limite, on peut comprendre que cette voiture de *Midtown Madness*, envoyée par 74Baltorg, vole. Elle a des ailes ! Mais ce tracteur d'*Operation Flashpoint* transmis par Thoutmosis, on comprend déjà beaucoup moins.

PETIT BONUS POUR L'ARTISTE DU MOIS !

Ce mois-ci, l'énigmatique K. Riss remporte le jeu *Empire Earth*, édité par Sierra et noté 85 % dans le PCJ 49, de décembre. A défaut de réaliser des montages pour cette rubrique, il (ou elle ? !) pourra s'adonner aux joies de la stratégie en temps réel dans un jeu qui retrace plus de 500 000 ans de l'épopée humaine. Un sacré morceau, campé, de plus, dans une 3D des plus seyantes !

CD-ROM

Ce mois-ci, *PC Jeux* offre des démos et des vidéos à foison. Voici donc de quoi assouvir toutes vos envies après les fêtes de fin d'année. Bon jeu à tous !

JEU COMPLET : PEARL HARBOR

Testez vos réflexes grâce à ce shoot qui vous permettra de prendre en main différents véhicules et vous plongera en pleine Seconde Guerre mondiale. Un jeu complet pour les amateurs d'action.

GHOST RECON

CPU 450 MHz, 128 Mo de Ram

La grande série des *Rainbow Six* s'agrandit avec ce nouvel opus. *Ghost Recon* enchantera tous les amateurs d'action/stratégie. Discrétion deviendra votre maître mot. Avancez prudemment, dirigez vos coéquipiers en temps réel pour accomplir les divers objectifs proposés.

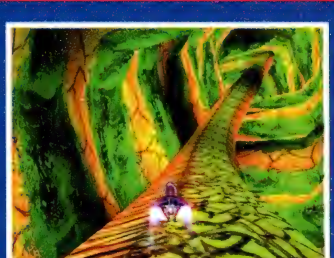
CONTROLES
Clic gauche : action
Clic droit : courir
Roulette haut : zoom avant
Roulette bas : zoom arrière
W : changer le chargeur
Z : avancer
S : reculer
Q : pas latéral à gauche
D : pas latéral à droite
X : baisser
C : se relever
A : coup d'œil à gauche
E : coup d'œil à droite
_ : sélectionner objet suivant
R : zoom avant de l'arme
T : zoom arrière de l'arme
Espace : effectuer une action
Alt : mélanger
F : cadence de tir
V : activer vision nocturne

MEGARACE 3

CPU 350 MHz, 64 Mo de Ram

Voici la démo du troisième opus de la série *Megarace*. Il s'agit d'un jeu de course futuriste développé par Cryo dans lequel vous devez manier de véritables bolides. Prenez la tête sur différents circuits grâce à vos talents de pilote.

CONTROLES
Flèche haut : accélérer
Flèche gauche : tourner à gauche
Flèche droite : tourner à droite
Flèche bas : utiliser un bonus
Ctrl gauche : freiner
F1 : changer de vue
Q : module attaque
D : module bouclier
S : module vitesse
Espace : changer de module
Shift gauche : utiliser module

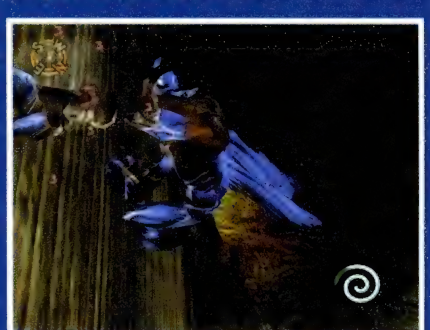


SOUL REAVER 2

CPU 300 MHz, 64 Mo de Ram

Le vampire Raziel fait son retour dans un second épisode, qui ravira les fans de la série. Empalez vos adversaires, absorbez leur esprit et progressez de niveau en niveau sans état d'âme. Avant de prendre en main ce cher Raziel, une longue cinématique permet de s'immerger dans cet univers.

CONTROLES
Flèche haut : avancer
Flèche gauche : aller à gauche
Flèche droite : aller à droite
Flèche bas : reculer
X : action, attaque
C : attaque lourde
D : attraper une âme
Espace : sauter
Shift gauche : regarder autour
W : s'accroupir
S : bloquer, parer
Entrer : menu
Ctrl gauche : autoface, marcher



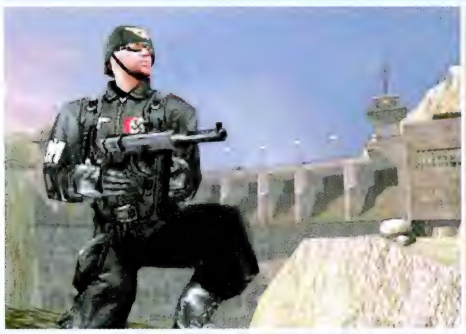
LEXIQUE

Vous êtes perdu dans les limbes du vocabulaire technique de la micro-informatique ? Vous pensez qu'ouvrir son PC, ça n'arrive qu'aux autres ? Qu'à chaque pépin, il va falloir appeler des potes ou, pire encore, la hot-line de Darrefour ou Carty ? Que votre machine va finir sa carrière au fond d'un placard, à côté du Minitel ? Allez, courage ! Ce n'est pas une fatalité... On essaye de vous donner un coup de main en incluant au CD un petit lexique très simple d'accès et aussi clair et fonctionnel que possible. Il sera, bien entendu, mis à jour chaque mois avec tous les termes qui reviennent régulièrement dans les différentes rubriques du mag. N'hésitez pas à nous envoyer vos interrogations dans ce domaine, nous y répondrons au plus vite.

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Toutes machines

Wolfenstein vous a fait passer des heures passionnantes devant votre écran et vous aimeriez en savoir davantage sur la réalisation de ce soft ? Eh bien, admirez le making of du plus grand jeu d'action 3D de l'année 2001.



3D GAMES CREATOR

Ce logiciel de programmation vous permet de créer vos propres jeux vidéo grâce à la vitesse et la puissance de DirectX et de Direct 3D. Il permet donc à tous les joueurs de s'initier aux joies de la programmation (voir P.116).

COMANCHE 4

CPU 233 MHz, 64 Mo de Ram

Novalogic vous permet de prendre les commandes du plus célèbre des simulateurs d'hélicoptère, Commanche 4. Ici, il faut user de vos talents de pilote pour éviter les dangers qui vous menacent. Les amateurs de la série devraient être comblés par tout ce réalisme.

BATTLE REALMS

CPU 300 MHz, 64 Mo de Ram

Ce jeu de stratégie en temps réel développé par Liquid propose aux joueurs de plonger dans le Japon féodal en dirigeant un des quatre clans. Développez votre village et entraînez vos unités grâce au différentes ressources disponibles. Cette démo est en anglais, mais le jeu, lui, est en version française.

DARK AGE OF CAMELOT

Toutes machines

Si vous souhaitez vous imprégner pleinement de l'univers de *Dark Age of Camelot*, vous pouvez admirer cette vidéo montrant le gameplay du jeu. Ce MMORPG sera donc disponible courant janvier et jouable sur les serveurs de GOA (**www.goa.com**).

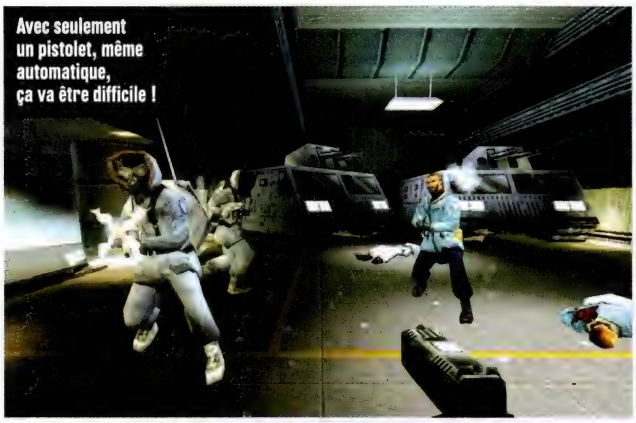
HOT LINE

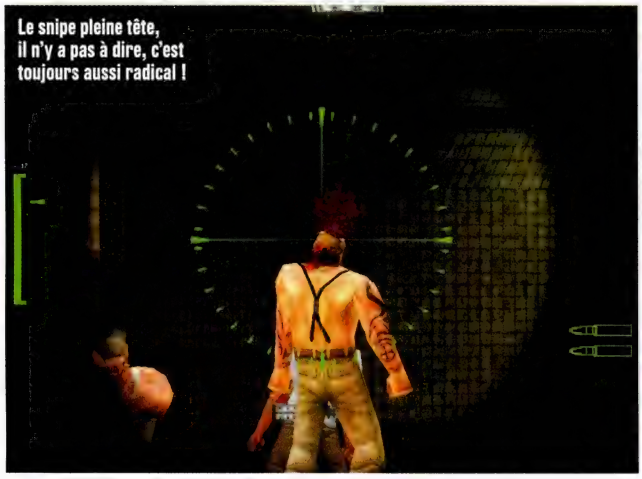
Pour tout problème concernant le fonctionnement de ce CD-Rom, veuillez contacter notre service Hot Line, disponible du lundi au vendredi, de 9 h à 13 h, au 01 41 27 34 56.

JEU COMPLET

SOLDIER OF FORTUNE

Pour fêter dignement le cinquantième numéro de *PC Jeux*, nous vous offrons ce mois-ci *Soldier of Fortune* !


Avec seulement un pistolet, même automatique, ça va être difficile !


Le snipe pleine tête, il n'y a pas à dire, c'est toujours aussi radical !

Les missions sont variées et tournent toutes à la boucherie, comme sur ce train.

TROP VIOLENT ?

Soldier of Fortune a, en son temps, été quelque peu contesté pour sa violence gratuite. L'astucieuse localisation des dégâts fait que, suivant les points d'impact de vos tirs, l'agonie de vos ennemis, des terroristes en général, est différente. Si vous estimez que le réalisme est un peu trop poussé, vous pouvez, grâce à un code, bloquer le « niveau de violence » du jeu, à savoir l'apparition de sang, les animations d'agonie, les membres arrachés...

DANS ce Doom-like, parmi les plus sanguins jamais parus sur PC, vous incarnez John Mullins, un vétéran du Vietnam chargé à l'époque de s'infiltrer derrière les lignes ennemies afin de capturer ou d'éliminer les officiers adverses.

La fin de la guerre a mis un frein à votre activité, mais, comme pour beaucoup d'autres vétérans, difficile de vous réadapter à la vie civile. Et comme ce que vous savez faire de mieux, c'est trucider des gens, vous travaillez désormais à votre compte pour une agence de mercenaires utilisée, entre autres, par les Nations unies : le très secret « Magasin ». Votre spécialité, c'est la lutte antiterroriste. Certes, vous risquez votre vie, mais cela paye bien et jamais en retard.

L'installation du jeu se fait, comme à l'accoutumée, de façon automatique dès l'insertion du CD. Sinon, lancez le fichier setup.exe et suivez les instructions. Le minimum requis pour jouer est un CPU 233 MHz avec 64 Mo de Ram et une carte vidéo gérant la 3D.

Soldier of Fortune se joue à la souris et au clavier. Vous devez remplir une série de missions où il faudra dessouder tout ce qui se met en travers de votre route. Vous combattez en général des terroristes, il vous faut donc épargner les otages et aussi éviter qu'il y ait des morts dans les rangs de la police et ceux de vos camarades.

Le point fort de ce jeu est, sans conteste, sa localisation très poussée des dégâts. Couplé à un bon moteur graphique, cela donne des scènes plutôt gore mais d'un réalisme saisissant. Alors, avec plus de vingt-cinq missions qui vous font parcourir des lieux aussi différents que l'Ouganda, le Kosovo, la Sibérie, l'Irak ou encore le Japon, vous allez en avoir pour pas mal de temps. Et, le moins que l'on puisse dire, c'est que vous allez voir du pays avant de ranger votre arme au placard.

SIMPLE, TRANCHANT ET EFFICACE !

Servi par des graphismes qui n'ont pas pris le moindre coup de vieux, *Soldier of Fortune*, qui tire son nom de la célèbre et très controversée revue de mercenaires, s'avère passionnant. Si vous voulez vous faire une idée de

Kit d'impression CD/DVD

Impressionnez-vous !

Réf. : 3065
14,95 € • 98,07 FF*
(prix constaté)

De l'étiquette à la jaquette, personnalisez tout ce que vous gravez grâce à cette solution complète. Vos compilations audio, vos DVD, vos archives ou vos photos CD vont prendre de l'allure ! Avec plus de 500 modèles disponibles, 5 000 dessins et photos (ou vos propres photos !), près de 1 000 cliparts et 140 polices, créez la pochette carton ou la jaquette recto verso du boîtier, l'étiquette du CD et le livret intérieur. Vous pouvez même y ajouter la durée des plages d'un CD ou toutes les arborescences de dossiers. Il ne vous reste plus qu'à imprimer sur les *Papiers Créatifs de Micro Application* pour obtenir un résultat plus pro que pro !

www.microapp.com

Gamme Papiers Créatifs

Micro Application

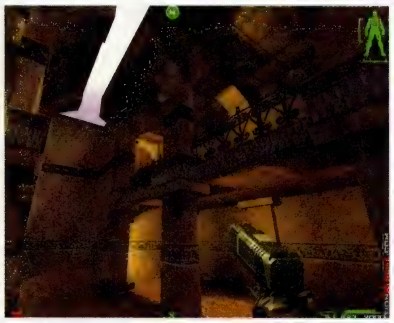
UN NEURONE AVERTI EN VAUT DEUX

Micro Application, SA au capital de 3 000 000 Francs, RCS Paris 321 525 032. Tous droits réservés MICRO APPLICATION & Didier GUEDJ.
Toutes les dénominations sont protégées et appartiennent à leurs propriétaires respectifs Micro Application et microapp.com sont des marques de Micro Application, SA.
*Disponible dans la limite des stocks ; les prix indiqués sont des prix publics unitaires conseillés TTC

Il faut passer par de la Full Motion Capture...

Forcément, Soldier of Fortune fait dans le gore.

... pour en arriver à des agonies aussi réalistes !



la philosophie de cette feuille de chou militariste au possible, allez faire un tour sur le site **http://www.sofmag.com**. On y dégotte sans peine des colifichets allant du T-shirt anti-Ben Laden au char d'assaut d'occasion. En passant, comme il se doit, par des mercenaires équipés et prêts à rallier la cause du plus offrant...

Les options de jeu sont nombreuses, et vous pouvez également jouer en multijoueur à *SoF*. Match à mort, mode Assassin, Arsenal ou encore Capture du drapeau sans oublier le mode réaliste : ce ne sont pas les types de parties qui manquent. Le mode réaliste, combiné à la localisation des dégâts très précise du jeu, fait des étincelles !

Quelques conseils simples pour réussir : rappelez-vous que le couteau n'est pas là pour faire joli, c'est avant tout une arme silencieuse qui évite de se faire repérer bêtement et permet souvent de prendre l'avantage de façon discrète. Contrairement à beaucoup d'autres jeux de ce type, il arrive régulièrement que des ennemis tentent de vous prendre à revers. Ne considérez donc pas une zone nettoyée comme sécurisée, ce n'est pas forcément le cas. Gardez toujours à l'esprit que vous devez aider les forces du SWAT, lorsqu'elles sont présentes, ou encore les otages. Pour réussir les missions, il est indispensable qu'ils s'en sortent tous. Voilà, vous aurez été prévenu ! Plus simplement, vérifiez vos magasins d'armes avant de vous lancer dans un combat, histoire de ne pas vous retrouver à sec au milieu d'une grosse fusillade. ■

Fallait vraiment pas gêner le passage...

LES COMMANDES

Comme tous les Doom-like, le duo souris-clavier est utilisé pour vous diriger et agir. Vous pouvez, bien entendu, paramétrer ces commandes selon votre bon vouloir.

Mouvements de la souris : regarder/viser
Flèche haut/clic droit : avancer
Clic gauche : attaquer
Clic central : attaque secondaire
Flèche gauche : tourner à gauche
Flèche droite : tourner à droite
, : glisser à gauche
; : glisser à droite
E : sauter
C ou **L :** s'accroupir
Espace : utiliser/ouvrir/ordres aux otages
Fin : centrer la vue
R : recharger l'arme
J : meilleure arme risquée
H : meilleure arme sûre
Roulette : arme précédente/suivante
Retour : lâcher l'arme
X : accessoire suivant
$: accessoire précédent
Entrée : utiliser accessoire
*** :** lâcher accessoire
Inser du pavé numérique : utiliser grenade à fragmentation
Flèche bas du pavé numérique : utiliser Flash Pack
Page bas du pavé numérique : utiliser kit médical
Fin du pavé numérique : utiliser lunette IR
Tab : consulter objectifs
Shift : courir
Pause : pause
_ : afficher console
U : aide

Jusqu'à 50% d'économie sur l'abonnement de votre choix

Internet

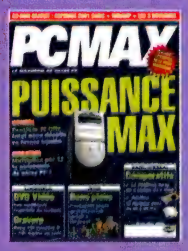
.NET
Le magazine pour communiquer, créer, travailler et se distraire sur le Net

INTERNET PRATIQUE
Le Web facile : communiquer, chercher jouer, acheter, travailler, créer…

.NETPRO
Les solutions professionnelles Internet et Intranet au service de l'entreprise

Micro

WINDOWS NEWS
Chaque mois, l'expertise technique, les solutions, les meilleurs conseils pour maîtriser son informatique personnelle



PC MAX
Le magazine des passionnés de la micro qui veulent exploiter leur PC au maximum

HOME PC
Un fantastique outil de loisirs, de culture et de productivité personnelle

COMPUTER ARTS
Toutes les facettes de la création numérique : 3D, retouche d'images, arts graphiques…

Jeux vidéo

JEUX VIDEO MAGAZINE
Le panorama complet des jeux vidéo qui font l'actualité : actus, tests, soluces…

CONSOLES MAX
100% jeunes, 100% jeux, 100% consoles, le magazine 100% passion

PC JEUX
Chaque mois, la passion des jeux sur PC, toute l'actualité, les prétests, les derniers tips…

PSM2
Toute l'actualité des jeux vidéo sur la PlayStation 2.

ONLINE GAMER
La référence des passionnés de jeux en réseau, d'Internet, et des connexions à haut débit

ABONNEMENT DÉCOUVERTE 5 NUMÉROS

Jusqu'à 50% d'économie

A retourner accompagné de votre règlement à : Future France – Service Abonnements – 26, Bd Paul Vaillant Couturier - 94851 Ivry-sur-Seine Cedex

✓ **OUI, je m'abonne pour 5 numéros au(x) magazine(s) suivant(s) :**

(merci de cocher la (ou les) case(s) correspondante(s) au(x) magazine(s) de votre choix)

Internet

- ☐ Internet Pratique : 99 F soit 15,09 €, au lieu de 175 F soit 26,68 €
- ☐ .Net : 99 F soit 15,09 €, au lieu de 175 F soit 26,68 €
- ☐ .Netpro : 99 F soit 15,09 €, au lieu de 190 F soit 28,97 €

Micro

- ☐ Windows News : 99 F soit 15,09 €, au lieu de 190 F soit 28,97 €
- ☐ PC MAX : 99 F soit 15,09 €, au lieu de 175 F soit 26,68 €
- ☐ HOME PC : 99 F soit 15,09 €, au lieu de 175 F soit 26,68 €
- ☐ Computer Arts : 119 F soit 18,14 €, au lieu de 225 F soit 34,30 €

Jeux vidéo

- ☐ PC Jeux : 99 F soit 15,09 €, au lieu de 190 F soit 28,97 €
- ☐ Jeux Vidéo Magazine : 59 F soit 8,99 €, au lieu de 97,50 F soit 14,86 €
- ☐ Consoles Max : 99 F soit 15,09 €, au lieu de 175 F soit 26,68 €
- ☐ PSM2 : 99 F soit 15,09 €, au lieu de 175 F soit 26,68 €
- ☐ Online Gamer : 129 F soit 19,67 €, au lieu de 245 F soit 37,35 €

6PM50

Soit un total de : ..... F

☐ Je règle par chèque ci-joint à l'ordre de Future France

☐ Je préfère régler par CB N° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Expire le : ☐☐ ☐☐ (validité minimale 2 mois)

Date : ..... Signature obligatoire

Nom de la Société : .....

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

..... Code postal : .....

Ville : .....

Adresse E-mail : .....

Offre valable jusqu'au 31 mars 2002. Pour l'étranger nous consulter – Tél. : 01 46 72 50 89 - E-mail : futurenet@abocom.fr

■ Vous pouvez acquérir séparément chacun des magazines cités aux prix suivants : Windows News 38 F soit 5,79 €, PC Max 35 F soit 5,34 €, Home PC 35 F soit 5,34 €, Computer Arts 45 F soit 6,86 €, Internet Pratique 35 F soit 5,34 €, .Net 35 F soit 5,34 €, .NetPro 38 F soit 5,79 €, PC Jeux 38 F soit 5,79 €, Jeux Vidéo Magazine 19,50 F soit 2,97 €, Consoles Max 35 F soit 5,34 €, PSM2 35 F soit 5,34 €, et Online Gamer 49 F soit 7,47 €.

En application de l'article L.27 du 6/1/78, les informations ici demandées sont nécessaires à l'exécution de votre commande et aux services qui y sont associés. Les catégories de destinataires sont uniquement celles nécessaires à l'exécution de cet bonnement, aux services associés et partenaires du Groupe. Vous pourrez accéder aux informations vous concernant et procéder éventuellement aux rectifications nécessaires auprès du Service Abonnements du groupe Future France.

DES MILLIERS D'AUTRES ASTUCES ET D'AUTRES SOLUCES PAR TÉLÉPHONE AU

08 926 88 926

(pas les mêmes que sur 3615 ASTU et 3615 SOLU)

LA PLUS GROSSE

61500 écrans minitel

BANQUE D'ASTUCES ET DE SOLUCES

composez sur votre Minitel

les nouveautés les anciens jeux

tout pour vous débloquer

3615 ASTU

3615 SOLU

NUDGE Interactive 2,21 F/mn

LA BANQUE N°1 EN EUROPE

(tous supports confondus: magazines, CD, Internet, Minitel...)

PAGE MANQUANTE

PAGE MANQUANTE

Tout ce qu'il faut savoir pour être le meilleur dans vos jeux !

TIPS & SOLUCES

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

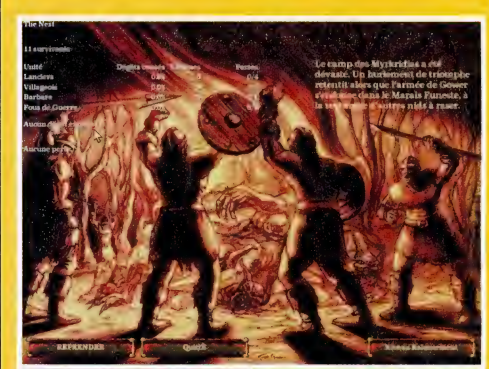
C'est le gros carton du mois à la rédac : tout le monde y joue ! Nous avons donc désigné un volontaire pour réaliser cette solution, à lire « comme si j'y étais ». P. 134

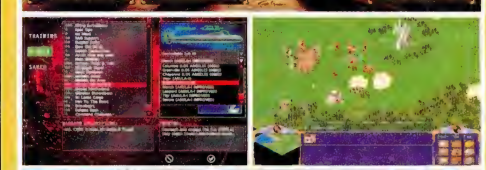
DEVIL INSIDE

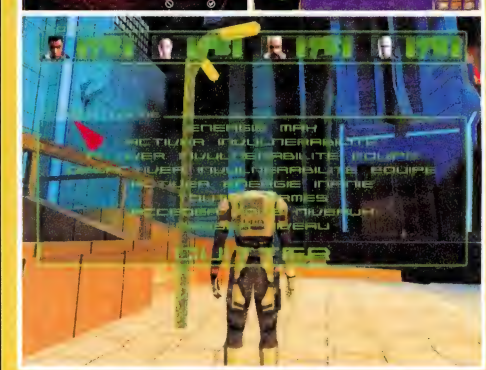
Jeu complet du mois dernier, *Devil Inside* vous a donné pas mal de fil à retordre, à en croire vos nombreux e-mails. Voici donc la solution complète afin de profiter jusqu'au bout de ce jeu d'action/aventure ! P. 140

CHEAT CODES

Project Eden enfin sorti, nous avons ouvert la chasse aux cheats. Résultat : une manip pour obtenir un menu de triche directement dans le jeu. *Kohan* n'est pas en reste, avec une série de codes, assez dévastateurs pour certains. *Mat Hoffman Pro BMX* et *Myth III* seront eux aussi plus simples avec les codes. Quant aux marins d'eau douce amateurs de *Sub Command*, ils obtiendront quelques bonus. . . P. 146







SOLUCE

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

La guerre, c'est une affaire de professionnels. Et quand le surnaturel s'en mêle, mieux vaut avoir un bon guide sous la main. Ça tombe bien, vous l'avez !

Jean-François Mariotti

ON NE CONFIE pas une tâche aussi difficile que le sabotage du plus ambitieux des plans militaires nazis jamais conçus à un bleu, n'est-ce pas ? Et vous, vous sentez-vous à la hauteur de l'enjeu ?

Par chance, *PC Jeux* vous a dégoté un coach de qualité : B. J. Blazcowicz lui-même, la star des forces spéciales alliées ! Le genre de gars à pouvoir affronter toute une armée le cigare à la bouche et la sulfateuse entre les mains. A l'aide de ses conseils avisés, l'aventure proposée par *Return to Castle Wolfenstein* devrait tout de suite vous paraître plus simple.

MISSION 1

PARTIE 1

Je récupère le pistolet sur le cadavre, avant de filer vers le labo pour régler son compte à ce fumier adepte de la torture électrique. Plus loin, dans la salle radio, toujours furtif, j'assassine en silence avant de lire toutes les notes que je trouve. Je sors sur les remparts, je glisse sur le toit en pente pour atterrir en bas. J'entre dans la tour, première porte à gauche, avant de prendre l'escalier en colimaçon jusqu'au sommet.

Sur le toit, je défonce la trappe au sol et je m'y fais précéder d'une bonne grenade que j'ai récupérée en chemin. Si j'avais fait résonner l'alarme, c'est ici que je pourrais la couper. Je prends garde au sniper sur l'enceinte de l'autre côté de la brèche dans le mur : une fois l'importun liquidé, je file dans cette direction. J'entre par la porte et je défonce le sol fendu pour ouvrir un passage. En bas, ça grouille d'ennemis ! Je continue pour traverser les pièces riches en cachettes et en reliques anciennes. . . La fin du niveau est quasiment tout droit.

MISSION 1

PARTIE 2

Ici, je favorise à nouveau la furtivité pour éviter de déclencher l'alarme. Je surveille le rythme des rondes, j'attends en général que les gardes se séparent pour les attaquer un par un. J'avance, je passe sous le pont, je traverse la cour extérieure, je grimpe à l'escalier et je passe la porte. Je continue jusqu'à descendre à nouveau, je choisis de ne pas entrer dans le cellier (cache-t-il un trésor ? Peut-être en fouillant entre deux tonneaux. . .), je prends le couloir. A partir de là, je croise le gros des forces présentes : finie la subtilité ! Tant mieux, mes doigts et mon flingue étaient en train de d'ankyloser.

J'arrive dans les caves, je remonte l'escalier, je reviens dans une pièce déjà visitée, mais cette fois je prends la porte tout de suite à gauche et verrouillée

LES ADVERSAIRES SURNATURELS

Contrairement aux soldats, les monstres possèdent des pouvoirs qui risquent de déconcerter le joueur désinvolte. Ainsi, les zombies à tête de goule et autres momies peuvent invoquer des entités éthérées pour vous les balancer au visage, et ça fait plutôt mal. . . Quand vous les affrontez, ne restez en vue que le temps de tirer, et reculez dès que les formes infernales apparaissent autour de vos cibles. En ce qui concerne les squelettes, méfiez-vous de leurs boucliers : ils renvoient les balles. Attendez donc qu'ils soient en mouvement et visez plutôt leurs jambes, tout en reculant aussi loin qu'il le faut.

Tout cet or ne sert pas à grand-chose, si ce n'est à gonfler votre ego.

Ne tirez pas sur lui, c'est un allié précieux !

jusqu'alors. Je sors dans la cour et je fonce sur la mitrailleuse pour massacrer des SS par grappes.

Maintenant, je peux revenir à la grande cour précédente pour prendre le passage indiqué par le panneau « Drahtseilhahn ». Je passe le pont et je prends la porte de droite pour achever le niveau.

MISSION 1

PARTIE 3

Dans la salle du tram, je prends la porte de gauche. J'enclenche l'alimentation avant de remonter juste à temps pour accueillir les gardes qui arrivent sur le tram. Je monte à mon tour dessus et je l'active, en prenant soin de garder mon fusil de sniper à la main pour anticiper les guetteurs sur le chemin.

Quand le tram s'arrête, je monte à la tour pour descendre ensuite à l'échelle intérieure, puis je rétablis le courant afin de continuer mon périple. Quand j'aperçois la base, je liquide les gardes à bonne distance et je prends l'échelle qui monte sur la passerelle. Je saute par-dessus la rampe, je passe par un conduit rouillé et je sors dans une grande salle avant de balancer quelques grenades par une grande grille, sur la gauche : résultat garanti. Je continue à gauche jusqu'à retrouver mon contact, Kessler. Le niveau s'achève.

MISSION 2

PARTIE 1

J'emprunte le passage secret de Kessler. Je saute dans les caves, je m'attarde, le temps d'égorger un soldat saoul, puis je remonte en continuant de tuer en silence. Je prends surtout bien garde de ne pas mettre en danger les civils.

Pour monter à l'étage, je place une chaise sur la table et je grimpe. Je ne me dévoile que lorsque je mets la main sur une mitrailleuse sur pied : c'est déjà trop tard pour les SS. Je sors ensuite dans la rue pour achever les survivants.

Je me dirige vers la Drahtseilhahn pour prendre le petit passage sur la droite, puis je vais vers la Feldlazarett. Je finis par trouver un autre contact, Villigut. Je le quitte bientôt, je remonte la rue vers le pont et je saute par-dessus la rampe à gauche. Je me glisse sous le pont et je prends le chemin de gauche. J'avance en surveillant les fenêtres, je tourne immédiatement à gauche, j'entre par la porte arrière du bâtiment sur la droite. Je sors de l'autre côté, je liquide les gardes à la barricade et je traverse le cimetière jusqu'à la crypte. Je fais sauter la porte de pierre grâce à de la dynamite et je saute dans le trou au sol pour achever le niveau.

MISSION 2

PARTIE 2

Au bord du trou, j'arrose de plomb les SS autant que les créatures maudites qui s'en repaissent. Ensuite seulement, je descends et j'avance, l'arme au poing.

J'arrive sur un pont de pierre brisé : je bondis par-dessus le précipice et je défonce le mur de l'autre côté. Des zombies jaillissent de partout ! J'actionne le levier et je saute de l'autre côté du pont pour abaisser l'autre levier : je peux enfin aller dans le précipice sans risques.

Je continue et, au croisement, je prends le couloir droit devant. Le sol s'effondre sous mes pas ! Je liquide les monstruosités, puis je prends la porte et j'arrive finalement dans une salle où je trouve le journal de Zemph.

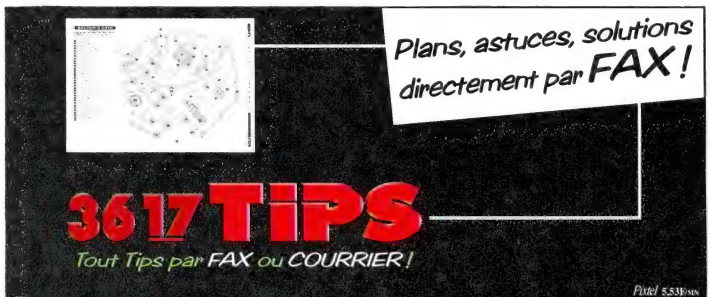
Je détruis le mur ébréché et j'avance pour ensuite monter sur un tas de gravats et prendre la première à droite. Encore quelques zombies dans la salle suivante. . . J'abaisse le levier pour parvenir en fin de niveau.

MISSION 2

PARTIE 3

Je laisse les SS et les zombies s'entretuer et j'achève les survivants. Au bout du couloir, je fais s'écrouler la grande croix pour ouvrir un passage. Dans la salle secrète, j'abaisse un levier, je monte et je tourne immédiatement à droite dans la crypte envahie par la brume et les morts. La porte ne s'ouvre que lorsque les monstres retournent à la poussière.

Les trois chemins sont piégés : à gauche, je saute par-dessus la fosse au sol, j'abaisse le levier et je sprinte en arrière ; au centre, j'esquive la planche hérissée de pics ; à droite, j'évite les dalles piégées au sol. Une fois tous les leviers enclenchés, je monte sur la colonne. En haut, un peu de bagarre et je récupère un calice avant de descendre dans une brèche au sol. Je prends la porte vers la fin du niveau.



Restez hors de portée de ses griffes et arrosez-le de plomb à distance.

MISSION 2

PARTIE 4 A

Je joue de furtivité pour surprendre les gardes. Une fois passé la porte, je prends l'escalier de droite. Je snipe un maximum de gardes à bonne distance. Je continue de monter, j'évite au mieux le combat rapproché pour préférer des tactiques de guérilla. Tout au bout, je prends l'escalier de pierre en colimaçon et je m'annonce en bas de quelques grenades. Dans l'entrepôt, je prends la porte de droite après avoir détruit la barre qui la bloque. La fin du niveau n'est pas loin.

MISSION 2

PARTIE 4 B

Le sol s'effondre sous mes pas. Je sors à l'air libre par une brèche dans le mur. Là, je dois affronter une abomination de l'enfer et son armée de zombies. Je choisis de refluer vers la brèche initiale en détruisant les zombies à distance, puis je fais quelques apparitions éclairs afin de tirer quelques salves sur la montagne de chair putride. Je prends garde à fuir en arrière dès que le monstre m'envoie ses fantômes. J'ai finalement le dessus et je peux tranquillement aller à la crypte pour trouver le corps de von Bulow et récupérer la dague.

MISSION 3

PARTIE 1

Ici, la discrétion est de rigueur. J'avance donc prudemment, jusqu'à apercevoir une maison. Je fais le tour par la droite en surveillant le garde, je monte au mur de lierre et j'atterris au cœur du bâtiment en éliminant rapidement et silencieusement ses habitants. Je fais de même à l'extérieur.

Puis je traverse le lac pour récupérer le contenu de la première caisse. Je continue mon chemin en me servant des murets pour me substituer au regard des guetteurs. Je remonte la carte jusqu'au tunnel ferroviaire tout au bout, puis je passe par les collines juste au-dessus. Je contourne largement la tour de guet par la droite, je file par le tunnel et je tourne rapidement à la porte, à droite : au bout du couloir, je grimpe à l'échelle.

Je ne vais pas directement vers la base, je choisis de remonter les collines jusqu'à la tour de guet. Là, je suis silencieusement le garde en patrouille et je l'élimine quand il déniche la seconde caisse. Maintenant que j'ai récupéré mon fusil, je snipe discrètement les gardes alentour. Je fais de même à l'approche de la base avec les gardes en vue et avant même qu'ils puissent tirer un seul coup de feu.

Je contourne les murs par la gauche et j'entre par la fenêtre, avant de sortir par l'autre fenêtre, orientée vers l'intérieur du camp cette fois. Je snipe le guetteur sur la citerne, j'ouvre la grille au fond et je file vers le camion en surveillant la ronde du garde en face. Je monte à l'arrière pour achever le niveau.

MISSION 3

PARTIE 2

Il n'est plus temps de se montrer subtil, la roquette est sur le point d'être lancée ! Je fonce sur les premiers gardes sans me soucier du bruit, mais je prends soin de les tuer avant qu'ils puissent déclencher l'alarme.

Je prends ensuite le monte-charge, j'active le mini-wagon et je saute dedans, je fais quelques cartons sur le chemin, puis je prends un autre monte-charge, je grimpe à l'échelle et, une fois dans la salle de contrôle, j'appuie sur le bouton pour faire sauter la roquette.

Je redescends, mais le monte-charge s'effondre sous mes yeux. Je passe par les grandes portes les armes à la main et la rage au cœur, je fais un véritable massacre. J'arrive sur un pont grinçant que je traverse en courant de crainte qu'il ne s'écroule. Je passe par une salle de contrôle, je sors par la porte pour prendre la première porte à gauche. Je snipe les gardes en contrebas depuis la passerelle, puis je fuis par la bouche d'aération pour achever le niveau.

MISSION 3

PARTIE 3

Je flingue les gardes depuis ma position avant de sauter. Je traverse le pont, j'entre dans le bâtiment de droite, je prends l'échelle et j'emprunte le tunnel à l'étage. Ensuite, je snipe les tireurs au-dessus de moi ainsi que le projecteur.

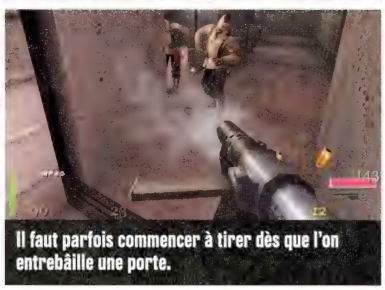
Une fois arrivé au niveau des bâtiments, j'entre dans le second et je passe brutalement par une fenêtre pour atterrir sur une mitrailleuse opportune pour accueillir l'escouade de gardes SS.

Au bout du chemin, je grimpe les marches de la forteresse pour entrer par la première porte. Je me glisse dans le conduit au sol, je récupère quelques panzerfausts au passage et, un peu plus loin, de la dynamite. Je monte l'escalier, je sors au fond pour traverser un pont et, arrivé à l'antenne, j'entre dessous pour poser la dynamite et filer prestement. Je prends la porte, descends à l'échelle et fonce, par la porte de gauche, vers la fin du niveau.

MISSION 3

PARTIE 4

Je ne bouge pas de mon abri avant d'avoir snipé tous les gardes. Idem pour ceux qui arrivent avec le camion de renforts. Ensuite, je vais vers la tour de



Il faut parfois commencer à tirer dès que l'on entrebâille une porte.

gauche, je casse la grille au sol et je saute. Je fais gicler du sang nazi, puis je traverse le hangar pour sortir à l'extérieur. Je me dirige vers la tour à droite, je snipe le garde, je monte pour abaisser le levier et j'attends les renforts. Je les dégomme et j'entre dans la base.

Petite partie de cache-cache avec les nazis entre les caisses et je grimpe l'escalier. J'évite de prendre tout de suite la porte de droite, je prends plutôt la première à gauche et j'active la première étape du lancement, puis la seconde porte pour lancer le processus de ravitaillement.

Maintenant, je prends la dernière porte, à droite, au moment où les forces spéciales d'Himmler arrivent en parachute. Je ne les attends pas, je fonce sur le toit en grimpant d'échelle en échelle. Je redescends ensuite, je reviens à l'étage des dalles de contrôle et je passe par l'escalier désormais accessible pour parvenir au sas de l'avion et m'enfuir.

MISSION 4

PARTIE 1

Je couvre le char en traquant le lanceur de roquettes à l'étage dans un des bâtiments. Je passe par les ruelles à l'arrière et je prends l'escalier extérieur pour tuer tous les SS présents.

Je redescends, je suis le panzer jusqu'au barrage et je prends la grille à droite. Je fonce sur la mitrailleuse pour arroser les soldats et j'entre dans le bâtiment juste à droite.

Je monte à l'étage, je saute dans le trou en flammes et sors de l'autre côté, juste à temps pour sauver le scientifique et le Cercle de Kreizau. Je reviens vite au panzer pour le devancer et anticiper les tirs ennemis. Une fois la porte du complexe défoncée, j'entre pour arriver bientôt en fin de niveau.

MISSION 4

PARTIE 2

Je monte à l'échelle et je snipe les gardes dans les ruines. Dans le bâtiment au fond à droite, j'emprunte une grille dans le sol pour brancher l'embranchement de gauche dans les égouts. Je monte à l'échelle et je tue quelques SS pour récupérer leur fusil Paratroop.

J'entre dans l'édifice à gauche du véhicule blindé. A l'étage, deux SS imprudents sautent sur une bombe, un spectacle réjouissant. Je passe par le plancher défoncé, je passe par la porte et je sors dans une partie du bâtiment à l'air libre : j'en profite pour sauter sur le toit en pente en face. Là, je déniche le livre. Maintenant, je saute de toit en toit pour aller de l'autre côté du niveau, au-dessus du véhicule blindé. Je saute une dernière fois vers les ruines à droite, j'entre et j'achève le niveau.

MISSION 4

PARTIE 3

Je passe par la porte à droite en faisant attention aux tirs des toits en face. Je sors à l'autre bout du couloir, je flingue tout ce qui bouge en me planquant derrière les remblais et les cheminées, puis je descends à l'échelle.

J'avance prudemment et je passe de l'autre côté du train en me faufilant entre deux wagons. Là, je me dirige vers la porte au fond à gauche, avec le train sur ma droite.

J'entre l'arme au poing, je dégomme gardes et renforts et je passe par la porte qu'ils ont utilisée. Je prends la petite porte directement en face, je descends et je prends l'autre porte déverrouillée. Je me fais une overdose de sang aryen sur les mains, je pacifie toutes les passerelles, puis je prends l'escalier qui y monte. Je cherche l'interrupteur camouflé derrière une plaque de métal et j'appuie dessus pour déverrouiller le monte-charge au fond et je m'y rends pour atteindre la fin du niveau.

MISSION 4

PARTIE 4

Je sors pour tuer le garde derrière son comptoir. Je me sers dans l'armurerie après en avoir éventré le mur en faisant sauter les bonbonnes d'acétylène. Je sors par la grande porte, je descends l'escalier, et je traverse la zone de maintenance.

Dans l'entrepôt, je saute sur les caisses, puis sur la caisse suspendue à la grue et ensuite à l'étage. Je prends la porte de droite marquée « *nur mit autorisation* ». J'ouvre un rideau métallique en bas pour découvrir une sorte de surhomme cul-de-jatte : une vraie blague s'il n'était pas si dangereux. Après l'avoir liquidé, je récupère un fusil Venom. J'en rencontre encore d'autres, j'entre sans une petite pièce de garde et j'actionne le levier pour mettre en place le pont sur les passerelles.

Je sors par la petite porte et je retourne faire des cabrioles sur les caisses. Après le pont, je continue, je descends et j'arrive finalement dans la salle du sous-marin pour voir celui-ci partir. Je prends la première porte à gauche, je tourne à droite, je traverse la passerelle et, depuis cette dernière, je saute sur le balcon en contrebas inaccessible autrement.

LES SUPER-SOLDATS

A l'exception des boss, les super-soldats représentent certainement la plus grande menace du jeu... Surtout quand vous en avez deux à affronter en même temps ! Mieux vaut pratiquer avec eux l'usage du matériel lourd. Si vous êtes à portée moyenne et que vous ajustez bien votre tir, trois roquettes de panzerfaust devraient suffire. Le rythme infernal de la Venom s'avère aussi très efficace pour faire sauter leurs plaques d'armure, le plus difficile étant de demeurer à bonne distance de leurs tirs. Enfin, contre les super-soldats cul-de-jatte, l'essentiel est de rester à distance de leurs éclairs électriques dévastateurs.

Sniper les tireurs embusqués, voilà bien un sport gratifiant.

LES TRESORS CACHES

Tout le jeu grouille de cachettes, de trésors et d'artefacts. Leur récupération ne vous donnera que la satisfaction de la découverte, ce qui n'est déjà pas si mal. Nous vous offrons quelques indications sur certains emplacements dans cette soluce, pour peu qu'ils se trouvent sur le chemin proposé. Maintenant, à la fin d'un niveau, n'oubliez pas que le jeu vous signale combien de secrets vous avez manqué. Dès lors, vous pouvez refuser d'en finir là et revenir sur vos pas pour poursuivre vos recherches...

Je fais sauter la porte en tirant sur les bidons et je monte aux escaliers pour achever le niveau.

MISSION 5

PARTIE 1

La prudence s'impose : la plupart des gardes présents dans les parages sont équipés d'armes lourdes, dont des mitrailleuses Venom. Je snipe tout ce petit monde, sans oublier le soldat sur le U-Boat.

Je pénètre ensuite dans l'enceinte et j'entre dans la base par le balcon extérieur. Je fais le ménage sur mon chemin, je laisse une trace sanglante derrière moi et je sors de l'autre côté. Je snipe le garde sur la tour, puis j'avance à droite, le long du chemin qui longe la montagne.

Lorsque des gardes déboulent pour me donner l'assaut, je me réfugie sur la passerelle de la tour de guet et j'arrose de plomb et d'explosifs les cibles en contrebas.

J'ouvre les portes de la base à l'aide du bouton dans la cabane à côté. J'entre et, au fond du tunnel, je prends la petite porte à gauche. Là, je fais exploser la chaudière au fond, puis je passe par la brèche ouverte dans le mur pour accéder à la fin du niveau.

MISSION 5

PARTIE 2

Je vais jusqu'à la salle centrale et je prends à gauche. Je rencontre un premier super-soldat cul-de-jatte, qui s'évade : j'use pas mal de munitions sur lui.

Plus loin, j'arrive au-dessus du labo pour assister à l'évasion de plusieurs de ces monstres. Je tente de tirer sur quelques-uns depuis ma position. Je continue en prenant à droite et je descends finalement à l'échelle. Je tourne à droite pour accéder à une porte éventrée et pénétrer dans le labo : je récupère les documents sur la table.

Ensuite, je descends à l'échelle dans la partie immergée et je nage en m'aidant des petites poches d'air au plafond. J'emprunte le premier sas, puis je tourne à gauche à l'embranchement avant de remonter à l'air libre : un super-soldat bien complet et tout à fait opérationnel m'y attend. Après l'avoir tué, je prends la porte à gauche et au fond.

Dans une salle avec un container de boue, j'ouvre la porte blindée avec le levier avant de reculer devant l'arrivée de deux super-soldats en lâchant toute la gomme sur eux. Je parviens finalement à les faire sauter sur quelques bâtons de dynamite. Je passe par le chemin d'où ils sont sortis pour abaisser un levier et achever le niveau.

MISSION 5

PARTIE 3

Je commence par me planquer derrière les caisses avant de prendre pour cible un de ces soi-disant super-soldats. J'avance et monte l'escalier. Je dois encore tuer un super-soldat pour que la porte suivante s'ouvre. Il me faut ensuite affronter le super-crétin personnel de cette vieille fripouille de Deathshead. C'est un coriace, mais en tournant autour de lui et en tirant sur les bonbonnes d'acétylène éparpillées dans la salle, je réussis à la blesser suffisamment. Je laisse au maximum les pylônes entre lui et moi, et je l'achève au lance-flammes et au Venom.

Dans le bureau de Deathshead, j'abaisse le levier et je prends l'ascenseur. Malheureusement, j'arrive trop tard, mon ennemi s'est envolé et le niveau s'achève.

MISSION 6

PARTIE 1

J'avance vers la base, je longe le précipice le long de la rampe puis je descends les échelles et j'entre dans la base par le barrage. Je fais sauter le mur au fond du couloir et je passe par là. Je prends le monte-charge, je sors, je tire sur les projecteurs, j'utilise également une mitrailleuse pour arroser de plomb mes ennemis. Bref, je leur fais une totale pour pas très cher.

Je vais vers la gauche et j'ouvre la porte la plus à gauche, puis je prends l'escalier. Dans la pièce au fond, j'emprunte le conduit d'aération. Malgré quelques problèmes brûlants sur le chemin, je parviens à l'extrémité pour prendre l'escalier immédiatement en face. A l'autre bout, je sors à l'extérieur. J'entre dans la baraque, j'ouvre la grille à l'aide du bouton et j'emprunte ce chemin pour en finir avec ce niveau.

MISSION 6

PARTIE 2

Ici, je prends garde de sniper avec mon fusil « snooper » ou ma mitraillette silencieuse les gardes que je croise, quand je ne les égorge pas. Je tourne à l'angle et je vais au n° 5 de la rue pour tuer le premier officier.

Je ressors et je prends le passage à droite. Je casse le verrou de la petite porte dans le mur et je pénètre dans l'antre doré d'un alchimiste. Je sors de l'autre côté, je snipe les gardes à la fenêtre et près de l'hôtel, puis j'entre dans ce dernier. Je tue les SS présents et je file vers la maison suivante, en face. Je descends dans le jardin pour emprunter la porte

de la cave, je traverse la maison en fauchant silencieusement mes ennemis et sors à nouveau.

Je file vers le bâtiment en face pour flinguer l'officier en train de dîner. Derrière lui, je repère un levier étrangement camouflé. . . Je sors, j'entre dans la maison suivante par la porte dans le passage et je débusque un nouvel officier. Je continue jusqu'à la grille du château et, dans le jardin, j'opte pour la porte de la cave afin de finir le niveau.

MISSION 6

PARTIE 3

Je traverse les caves et j'attends le départ du garde dans le jardin. Je vais à la porte, j'ouvre et je tire sur l'attache qui retient la corde et les tonneaux au-dessus : c'en est fini des deux importuns. Je continue dans le salon et l'entrée, j'interromps une cérémonie de l'autre côté, dans une sorte de temple : de jolies bimbos SS immolées par le feu. . .

Ensuite, je monte à l'étage, vais à la salle à manger à droite, sors sur le balcon et saute sur le muret pour monter à l'échelle. Je passe par la verrière de la bibliothèque et je joue à la guérilla entre les livres avant d'aller débusquer le général dans l'aile droite. Puis, je redescends par l'escalier et me taille un chemin l'arme au poing jusqu'à la sortie arrière.

MISSION 6

PARTIE 4

Je sors dans la cour pour prendre à gauche. Autant que possible, j'essaie de sniper les gardes : le fusil " snooper " est idéal en milieu nocturne. J'évite le chemin vers le château Wolfenstein pour continuer vers la cérémonie.

Arrivé sur le site, j'affronte les deux super-soldats : je ne cesse de tourner autour d'eux, je récupère régulièrement

Evitez de rester aussi près de Heinrich : il a très mauvaise haleine...

les munitions présentes dans le périmètre et, une fois vainqueur, je me précipite dans la fosse désormais ouverte. Quelque chose me dit que l'aventure va bientôt toucher à sa fin, d'une manière ou d'une autre. . .

MISSION 7

PARTIE 1

Je tue les gardes derrière la grille avant de défoncer celle-ci. Je passe la porte en prenant garde aux éboulements. Plus loin, après avoir affronté un nouveau super-soldat, je prends la première à droite, j'entre et je plonge dans le trou. Au bout, je monte à l'échelle après avoir détruit le super-soldat à travers la grille et sans lui laisser l'espace pour riposter.

A l'embranchement, je prends à gauche et je monte à l'échelle. En haut, tout au bout, après une dernière mauvaise rencontre, je défonce les planches pour continuer, puis je saute dans la brèche : la fin de niveau est toute proche.

MISSION 7

PARTIE 2

Je casse le mur pour retrouver mes vieux amis les zombies. Les canailles sont toujours aussi coriaces ! Heureusement, depuis notre dernière rencontre, j'ai pu récupérer du matériel bien lourd.

Je vais dans la salle de gauche pour appuyer sur le bouton et ouvrir la grille de droite. Je repère quelques cachettes secrètes, dans les cryptes et sous l'escalier. Je monte, je traverse une salle encombrée, je prends l'escalier en colimaçon. Je sors sur la terrasse pour retrouver ces bons vieux SS avec leurs faces de rat. Je fais le tour jusqu'en face et je passe par la porte, puis je descends l'escalier.

Je prends la double porte à droite, mais avant d'entrer dans l'église, j'assure mon arrivée en éliminant quelques ennemis depuis le perron. Je prends l'escalier en colimaçon, je sors, je saute dans la cour et je m'arrange pour affronter mes adversaires depuis un coin retranché.

Ensuite, je prends la petite porte à droite de la statue, j'avance, je renouvelle un petit massacre, je descends à l'échelle. J'actionne le levier avant de revenir à la cour de la statue et je prends la porte désormais ouverte pour finir le niveau.

MISSION 7

PARTIE 3

Pour affronter Heinrich, je prends soin de m'équiper lourdement. Je concentre le gros de mon feu sur lui, même si je garde un peu de plomb pour ses zombies. Je me soucie moins des squelettes, je fais juste très attention de ne pas rester à leur portée. Je reste en périphérie de la dalle centrale, mais je n'en sors que lorsque Heinrich fait trembler le sol. Si je sors trop longtemps de la dalle, je m'expose à la horde de fantômes qui rôdent alentour.

Heinrich est lent, et moi j'ai une rage légitime au cœur. Une rage consommée, alors que je contemple avec satisfaction mon ennemi rejoindre à nouveau les enfers. Je me sens un peu fatigué. Quelque chose me dit que la guerre n'est pas finie. ■

Astuces
Solutions
Guides...
Mise à jour permanente !
0836688477
Tout Tips par TÉLÉPHONE (8477=TIPS)

SOLUTION

DEVIL INSIDE

La demeure de Shadow Gate vous réserve bien des (mauvaises) surprises. Voici tout ce qu'il faut savoir pour espérer revenir vivant des entrailles de l'enfer...

Yoann Berrebi

Dès l'entrée de Shadow Gate, vous pouvez récupérer une trousse sous la boîte aux lettres.

C'est dans le cabanon que vous trouverez la clé qui mène jusqu'au manoir.

DANS l'ensemble, *Devil* est un jeu linéaire. On ne peut pas vraiment s'y perdre, mais plutôt être bloqué, à cause d'un objet que l'on n'aurait pas remarqué sur le sol.

En suivant le cheminement que nous vous proposons ici, vous devriez pouvoir éclairer le mystère qui habite cette maison, que l'on dit hantée. Plus vous choisissez un niveau de difficulté élevé, plus vous devrez faire attention à vos munitions et à vos trousses de secours.

ACTE I

1/LE JARDIN

Avant de passer le portail, ramassez la trousse de secours sous la boîte aux lettres. Evitez de tuer un policier sous peine de *game over* immédiat. Dans le jardin, on trouve une télévision (lieu de sauvegarde) dès les premiers mètres. Eviter de sauvegarder tout de suite car les sauvegardes sont limitées en nombre, et, une fois que vous avez utilisé un poste de télé, il disparaît. Mieux vaut garder cette option pour un peu plus tard, lorsque vous aurez déjà passé de vrais dangers. Allez sur la droite et aidez les agents à se débarrasser de l'électrocuté.

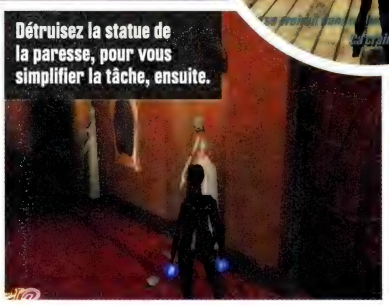
A votre approche, il s'enfuit vers le labyrinthe en pierre. Suivez-le. Sur le chemin, débarrassez-vous de tous les zombies. Vous retrouvez le fuyard près d'un arbre. Il vous envoie ses petits camarades et disparaît. Après avoir fait le ménage, ramassez une trousse de secours et deux boîtes de cartouches de pistolet. Revenez là où se trouvaient les policiers. Nouvelle altercation.

Après avoir réglé leur compte à tous les suppôts de l'enfer, ramassez la boîte de cartouches près de l'entrée du tunnel et engagez-vous à l'intérieur. La porte se ferme et le comité d'accueil vous reçoit à grand renfort d'effets pyrotechniques. Ressortez de l'autre côté et continuez tout droit. Attention à la petite vieille, c'est

Le comité d'accueil vient de comprendre que vous n'êtes pas venu les mains vides.

C'est vraiment ignoble !

Ce gars-là prétend être le plombier ! Mieux vaut tirer d'abord et vérifier ensuite.


Détruisez la statue de la paresse, pour vous simplifier la tâche, ensuite.

aussi un zombie. Entrez dans la cabane et ramassez-y une boîte de cartouches et la ponceuse. Par terre se trouve une clé. Ramassez-la et affrontez les zombies à la sortie. A votre droite se trouvent une sauvegarde et une trousse (près du mur de pierre). Revenez sur vos pas jusqu'à la cinématique montrant six zombies opposés à trois policiers près du lac.

L'action se déroule en face de vous. Engagez-vous dans la mêlée. Sur le ponton, vous pouvez trouver deux packs de munitions et une trousse de secours. Retournez sur vos pas et utilisez la clé sur la grille à votre gauche. Montez l'escalier et suivez le chemin en abattant tous les ennemis. Du sentier, on aperçoit déjà Shadow Gate. Arrivé à l'escalier (double), face à Shadow Gate, prenez à droite jusqu'aux futaies : franchissez la grille, allez à la statue, tuez les zombies et surtout récupérez la clé du rez-de-chaussée au pied de la statue. Soyez attentif car elle est pratiquement invisible.

Dans la remise, à gauche de l'entrée, vous trouverez une boîte de cartouches. Sur l'élévation à droite de la maison (vers le garage), ramassez les munitions entre le buisson et l'arbre. Profitez de la sauvegarde permanente devant la statue du chercheur d'or (avec tamis). Utilisez la clé sur la porte d'entrée et préparez-vous à affronter la demeure maudite...

Le feu régénère Deva. Profitez de l'explosion de zombies pour vous refaire une santé.

2/ LE REZ-DE-CHAUSSEE

A gauche de la porte d'entrée se trouvent les toilettes avec sauvegarde temporaire, ainsi qu'un zombie plus ou moins inactif planté devant... en fouillant la cuvette des toilettes, on trouve la lettre du plombier.

De retour dans l'entrée, actionnez les deux dalles à droite et à gauche de la fontaine (une boîte de munitions est posée sur la dalle de gauche)... Ceci déclenche l'ouverture de l'ascenseur (qui demeure pour l'instant inutilisable). Revenez à la première porte à droite de l'entrée principale. C'est la cuisine. Dans le réfrigérateur, prenez le poème de la paresse et lisez-le. Actionnez le visiophone pour attirer l'électrocuté dans la salle à manger (sinon il peut blesser le joueur depuis la pièce adjacente). Trouvez deux feuillets et un médikit dans la gazinière. Dans le four, prenez le silencieux, les munitions et la feuille. Dans le monte-plats se trouve la clé du salon. Revenez au début de la pièce.

Dans le mur de droite se trouve une porte qui ouvre sur un escalier en colimaçon condamné. Ramassez-y les munitions (en haut). De retour dans l'entrée, montez l'escalier par la gauche, prenez la clé de la bibliothèque, les munitions pour fusil à pompe (à gauche au bout et aussi sur la colonne à droite (escaliers effondrés). Redescendez à la fontaine. Il y a une mosaïque et un motif ésotérique au fond (pentagramme) permettant l'invocation de Deva... A vous de choisir si vous préférez poursuivre en Dave ou en Deva...

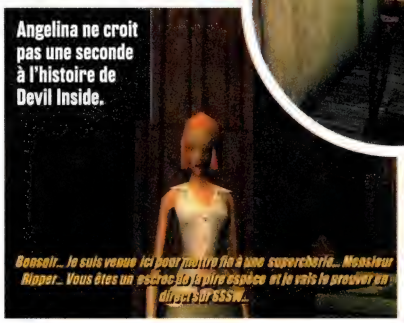
De retour dans l'entrée, prenez la double porte en bois vers le couloir aux statues. Affrontez le pendu enflammé (il est recommandé d'être en Deva car elle se régénère au contact des flammes). Actionnez la trappe au fond du couloir (déclenche l'ouverture des panneaux masquant la deuxième partie de la bibliothèque). Détruisez la statue à gauche (celle, un peu ébréchée, qui représente la paresse). Au fond, prenez la lettre dans le coffret tenu par une autre statue.

Retour au couloir : derrière la porte à droite, au fond, se trouve le salon. Utilisez la clé trouvée précédemment pour l'ouvrir. Entrez en prenant garde à l'électrocuté, actionnez le levier à bière sur le bar. Cela provoque l'arrivée d'électrocutés et l'ouverture du placard contenant le fusil à pompe. Dans le tiroir de la table basse, prenez la clé de la salle à manger. Actionnez la manette au mur juste à droite après l'entrée du salon (derrière le comptoir). Utilisez la clé sur la porte de la salle à manger. Une sauvegarde permanente vous attend au fond ainsi que deux boîtes de munitions. Si la statue du couloir a été détruite, la pièce est vide, sinon afflux constant de zombies dans la fosse. Remontez à l'aide des planches...

N'oubliez jamais de sourire, des millions de téléspectateurs suivent vos exploits.

Détruisez tous les jerricans d'essence sur votre route pour dévoiler les passages cachés.

Deva peut recharger son énergie magique en absorbant des âmes.



Angelina ne croit pas une seconde à l'histoire de Devil Inside.

Cette fois-ci, le cameraman a eu moins de chance que vous. Chacun son tour !

Revenez à nouveau dans le couloir pour vous rendre à la bibliothèque. Profitez-en pour vous transmuter en Deva, aspirer les âmes (des électrocutés fraîchement abattus). Ces pentacles de couleur rouge (portes des Enfers) permettent aussi la restitution des âmes à Lucifer et l'obtention de nouveaux pouvoirs. Dans cette pièce, on trouve un médikit, deux boîtes de munitions. Dans le petit secrétaire à l'entrée de la bibliothèque, on peut ramasser le plan du grenier ainsi que divers feuillets sur les étagères. Un médikit vous attend dans l'ascenseur.

Franchissez ensuite la deuxième partie de la pièce. Actionnez la manette (dissimulée dans les étagères) supprimant la paroi métallique qui condamne l'accès à l'entrée via l'ascenseur. On y trouve aussi un livre, le Who's who. Il contient pas mal d'infos sur les événements présents et les ennemis que vous allez devoir affronter. Inspectez le secrétaire face à la manette, et prenez la télécommande du drone. Ouvrez le placard, un zombie enflammé en jaillit. Mieux vaut incarner Deva face aux morts vivants, car ceux-ci s'enflamment *post mortem* et ils permettent au joueur de regagner de l'énergie vitale. En face du placard, on trouve, dans le meuble, des munitions.

Sur le canapé zébré se trouve un médikit. Le tableau d'H.P. Lovecraft est mobile, mais sans effets particuliers pour le moment. Entrez dans la salle de projection et dirigez-vous vers le projecteur, après avoir monté l'escalier. Déclenchement d'une scène cinématique montrant un électrocuté donnant l'alerte dans la salle de cinéma attenante. Il passe ensuite à l'attaque. Après l'avoir éliminé, ramassez les munitions à côté du projecteur. Actionnez la manette au-dessus de la table de montage film, afin de lever le rideau de la salle de cinéma. Fouillez les étagères à bobines pour découvrir le Book of Future. Poursuivez dans la salle de cinéma (via la porte blindée), combattez l'électrocuté et deux pendus se décrochant du plafond (les pendus laissent généralement derrière eux une boîte de munitions). Utilisez le poste de sauvegarde temporaire. Tirez dans le jerrican pour enflammer l'écran mural et ainsi dévoiler la manette actionnant le passage secret qui mène à la véranda (dissimulé derrière le tableau). Rendez-vous à la véranda. Il y a un pentacle dans le bassin. Au fond, affrontez l'électrocuté sur chaise, récupérez la batterie qu'il laisse en disparaissant. Trouvez le médikit, les munitions et récupérez le levier au milieu des colonnes de marbre. Trouvez l'interstice sur l'une des colonnes et glissez-y le bâton afin d'ouvrir le pan de verre menant à la cour arrière et révélant aussi le passage secret vers l'entrée (situé sous l'ampoule).

Dans la cour, affrontez une première fois le Night Howler (restez à l'écart des coups de batte cloutée !). Une fois celui-ci disparu, prenez la bobine de film et récupérez la boîte de munitions. Revenez sur vos pas dans la salle de projection. Glissez la bobine dans le projecteur. Cela découvre le passage secret. Actionnez la manette révélant l'escalier menant au grenier.

3/ LE GRENIER

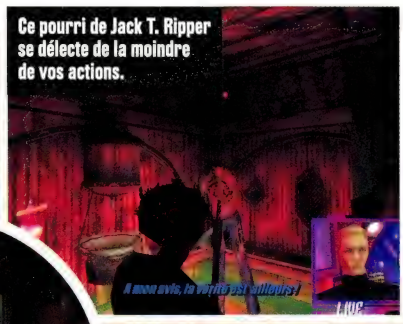
Dès le début, vous trouvez un poste de sauvegarde. Brisez le miroir en face. Derrière celui-ci, actionnez la manette permettant l'accès au grenier. Le cameraman est bientôt kidnappé par le Night Howler. Dans la salle voisine, trois électrocutés s'en prennent à trois écorchés. Prenez la porte au dos des électrocutés (toile d'araignée triangulaire à l'angle). Une fois cette porte franchie, Angelina fait son entrée. Se produit alors la scène cinématique où elle interpelle Jack the Ripper et met en doute tout le concept de *Devil Inside*. Dans le cas contraire,

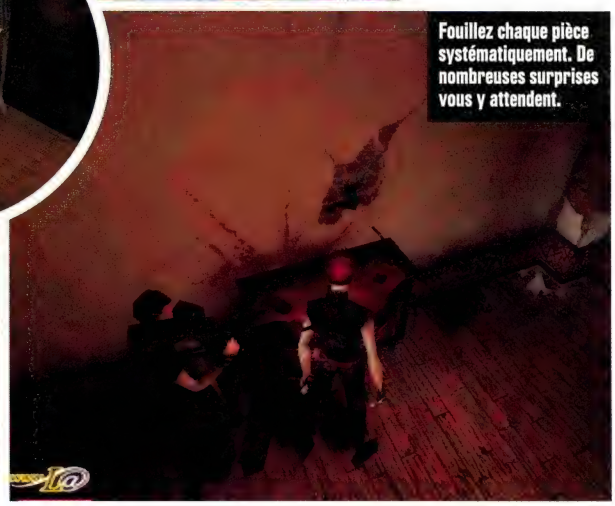
Il semblerait qu'Angelina n'ait pas vraiment réussi son coup. Au contraire...

ENNEMIS A LA CARTE

Chaque mort-vivant qui hante la demeure de Shadow Gate possède certaines caractéristiques propres de résistance, de façon de mourir, de points forts et de points faibles. Pour en savoir plus sur chacun et connaître ainsi quel moyen utiliser pour s'en débarrasser plus efficacement, jetez un œil dans le Who's who retrouvé dans la bibliothèque.

Gros ou pas, une balle entre les deux yeux et son compte est bon.


Ce pourri de Jack T. Ripper se délecte de la moindre de vos actions.


Fouillez chaque pièce systématiquement. De nombreuses surprises vous y attendent.

C'est sur ce genre de porte infernale que vous obtenez de nouveaux pouvoirs.

vous avez pris la mauvaise porte... Le niveau est rempli d'électrocutés et d'écorchés embusqués. N'intervenez pas dans les altercations entre ces derniers, ils finissent par s'entretuer.

A l'aide du plan, visitez le grenier, on y trouve beaucoup d'objets (munitions, trousses de secours, télécommande de caméra...). Pensez aussi à casser les miroirs et à dévoiler les murs escamotables, ainsi qu'une porte des Enfers. On y trouve aussi une sauvegarde permanente (poste de télé). Après la cinématique montrant Angelina, longez le mur de gauche, allez dans la pièce au bout (après la caisse en fer). On y retrouve le cameraman gardé par un électrocuté en chaise. Récupérez les fusibles à la place du cameraman (le médikit et les balles aussi). Sortez de la pièce et prenez à gauche après la caisse en fer. Poursuivez le long du couloir et trouvez le compteur électrique. Insérez-y les fusibles. Cela déclenche la scène cinématique montrant l'ascenseur de Shadow Gate (à présent fonctionnel).

Ressortez par où vous êtes venu et continuez tout droit. Une nouvelle scène cinématique montre l'enlèvement d'Angelina par un écorché. Poursuivez et prenez la porte à gauche (pan en bois). Derrière, on trouve la porte des Enfers. Aspirez et restituez les âmes avec Deva si vous le souhaitez. Dans cette même pièce, prenez à gauche immédiatement après la porte en bois, et tuez l'écorché gardant l'entrée. Poursuivez dans la pièce, on y trouve l'ascenseur et une sauvegarde permanente (gardés par deux électrocutés). On trouve aussi un fusil d'assaut un peu plus loin. Prenez l'ascenseur, cliquez sur le pupitre de commande (bouton gauche de la souris, sélectionnez l'étage, à savoir le premier).

Méfiez-vous de la première Angelina que vous trouverez. C'est en fait un zombie.

ACTE II

4/ LE PREMIER

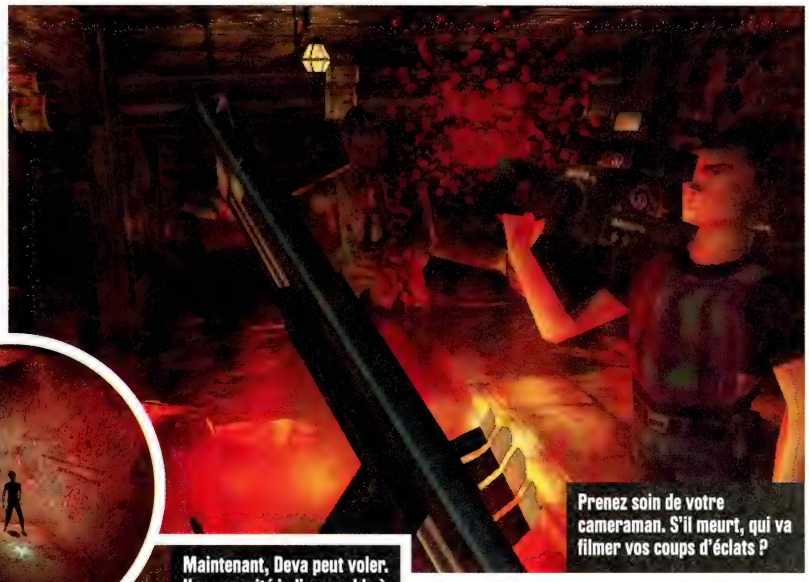
Face à l'ascenseur, vous pouvez immédiatement effectuer une sauvegarde temporaire. Détruisez les prises électriques au fur et à mesure de votre progression, car les électrocutés peuvent les utiliser pour se déplacer. Pendant tout ce niveau, un fantôme vient vous gratter des points d'énergie. Il est pour l'instant impossible de le détruire. Contentez-vous pour l'instant d'éviter son contact.

Au bout du couloir, ouvrez le coffre contenant un journal et un fusil à pompe. Prenez à gauche pour accéder à la piscine. Ici se trouvent une sauvegarde permanente, un médikit et des munitions. Allez au fond, derrière le comptoir, pour vous rendre aux toilettes. On y trouve les jetons de flipper (dans la caisse en bois) et un feuillet sur les étagères. Sortez et actionnez l'interphone (cela attire es électrocutés, réduisant le nombre d'adversaires pour la scène finale du niveau). Face au pentacle, dans la pièce attenante à la piscine, passez la porte et entrez dans la chambre du valet. Tuez les pendus, ramassez la clé derrière le paravent (cela permet de ressortir de la pièce). Dans la commode, vous pouvez récupérer des munitions.

Retournez dans le couloir, et prenez en face pour entrer dans la salle de billard. Tuez les écorchés, prenez la clé de la chambre à coucher laissée par ces derniers près du juke-box. Utilisez les jetons pour jouer au flipper. Cette action débloque la porte menant à la chambre rouge. Avancez dans la pièce, ouvrez la commode et ramassez la boule de billard. Récupérez-y aussi les divers objets disséminés dans cette salle. Retournez près du billard et utilisez la boule dessus. Une cache secrète se révèle derrière le râtelier à queues de billard. Prenez l'arbalète qui s'y trouve. Dirigez-vous vers le gymnase, accessible depuis la porte dans la chambre rouge. Tuez les écorchés

Ces jerricans n'attendent qu'un bon coup de fusil pour faire exploser le mur.

On est peut-être dans la cave, mais ce n'est pas le moment pour se jeter un petit demi...


Prenez soin de votre cameraman. S'il meurt, qui va filmer vos coups d'éclats ?

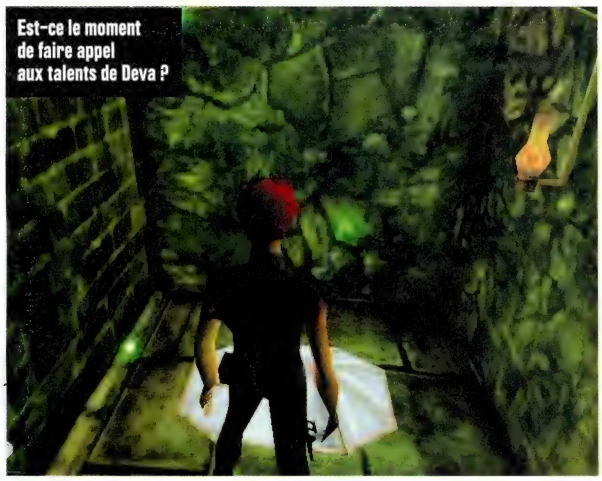
et récupérez le médikit. L'un d'entre eux libère la clé du dressing en mourant. Allez ensuite vers les douches.

Dans le couloir, inspectez les peaux des écorchés au mur. Vous y trouvez la clé de la chambre où Angelina est séquestrée. Revenez sur vos pas et allez dans le sauna via le dressing (porte à côté du miroir dans le gymnase). Tuez le zombie du sauna afin de neutraliser son fantôme qui vous harcèle depuis le début du niveau. Utilisez la porte des Enfers dans le sauna.

Retournez dans la partie centrale du hall. Avant l'ascenseur (sur la gauche) se trouve une porte dissimulée. Entrez dans la chambre du valet et tuez le preneur de son zombifié. Fouillez la commode (feuillet) et récupérez le médikit dans les toilettes.

De retour dans le hall, une autre porte est découverte (sinon fouillez). A l'aide de la clé de la chambre à coucher, entrez dans la pièce, éliminez les électrocutés puis dirigez-vous vers Angelina. Tuez-la car , en fait, c'est un zombie. Sortez de la chambre après avoir récupéré la clé et le médikit.

Une cinématique se déclenche, montrant Angelina emmenée de force par le bourreau au sous-sol. Utilisez l'ascenseur


Est-ce le moment de faire appel aux talents de Deva ?

Maintenant, Deva peut voler. Une capacité indispensable à certains endroits.

pour aller au rez-de-chaussée. Sortez dans le jardin, prenez à gauche et ouvrez la trappe pour descendre dans les caves.

5/ LES SOUS-SOLS

Au bas de l'escalier, prenez tout de suite à gauche pour effectuer une sauvegarde temporaire. Allez tout droit puis bifurquez sur la gauche. Les portes sont fermées pour l'instant. Au bout du couloir, un mur se referme sur le joueur. Affrontez les trois pendus, tirez sur le jerrican pour faire exploser le pan de mur. Dans l'interstice, actionnez la manette débloquant la porte en bois de la cave à charbon. Tuez les gazés. Dans la pièce, trouvez le renfoncement, récupérez les objets et enfin tuez le pendu. Dans le casier à vin, ramassez le feuillet.

Sortez de la pièce, prenez directement à gauche et abattez un par un tous les zombies. Retournez à l'entrée, poursuivez vers la cave à charbon et tirez sur les briques rouges au mur. Le renfoncement de ce dernier est ainsi dévoilé. Actionnez alors la manette ouvrant le passage qui vous conduit aux mines. Sortez et prenez à droite au bout du couloir. Poursuivez, tuez les noyés et actionnez le levier au mur révélant le passage secret qui conduit aux mines (face à l'entrée avec l'escalier). Dans les couloirs, à gauche de l'entrée des mines, cherchez la porte des Enfers, restituez les âmes, récoltez dans le niveau afin d'obtenir de Lucifer le pouvoir de vol (indispensable à l'exploration des mines).

6/ LES MINES

Entrez dans les mines. Utilisez le sort de vol afin de franchir les crevasses. Allez tout droit jusqu'aux caisses et au compteur à gaz. Prenez à droite, passez le monticule de terre et les débris de poutres. Avancez jusqu'à la lanterne (ou prenez à gauche, c'est pareil). Tuez les électrocutés en chaise derrière les chariots puis prenez à gauche vers la porte en fer. Allez tout droit et tuez les quatre électrocutés. Continuez tout droit, volez au-dessus du poste de télévision. Profitez-en tout de même pour sauvegarder. À gauche, tirez sur le bas-relief en tête de démon au mur pour accéder à la nécropole.

7/ LA NECROPOLE

Objectif du niveau : récupérer quatre talismans permettant l'accès à la salle de torture où est détenue Angelina. Avancez. Plus loin, en contrebas, se trouve une sauvegarde permanente. Récupérez les munitions et le médikit. Sortez et accédez à une vaste salle circulaire desservant l'ensemble du niveau. Prenez à

DAVE/DEVA

Lorsque vous trouvez un pentacle, il suffit de presser la touche d'action pour passer d'un personnage à l'autre. Dave est le seul à pouvoir se servir d'une arme, mais Deva possède des sorts indispensables à certains endroits. En plus, elle peut se régénérer au contact des flammes, qui, en revanche, peuvent se révéler mortelles pour Dave.

On laisserait bien la petite dame à ses ennuis, mais le scénario en a décidé autrement.

Vous vous êtes fait une nouvelle alliée qui manie le Uzi avec dextérité.

Plus qu'un objet à placer et les portes de l'enfer vont s'ouvrir pour vous.

Placez les quatre objets à leur place, dans le cimetière, pour passer au dernier tableau.

gauche après avoir tué les deux gazés à côté de la stèle. Franchissez la porte et allez tout droit. Dans la salle suivante, le bourreau montre l'endroit où se situe un des talismans. Prenez le talisman et revenez sur vos pas vers la stèle (là où vous avez affronté les gazés). Repartez droit devant, tuez deux gazés et poursuivez jusqu'aux deux portes. Ramassez les flèches par terre. Ces deux portes mènent toutes deux à un talisman et finissent en cul-de-sac. Une fois revenu sur vos pas, prenez la porte située près des trois stalactites de pierre (sarcophages à momies).

Dans la première pièce à droite, un gazé protège une porte des Enfers. Restituez-y les âmes pour d'éventuels nouveaux pouvoirs. Prenez aussi le médikit. Sortez, prenez indifféremment à droite ou à gauche (mieux, car on y croise une sauvegarde permanente). On accède à une salle gigantesque, avec un pont de bois. Le quatrième talisman s'y trouve. Une cinématique montrant l'emplacement où déposer les quatre talismans est jouée.

Retournez à la stèle qui est désormais ouverte sur la salle de torture. Angelina y est attachée à une roue. Jethro (le bourreau) demeure invincible tant que les quatre stalactites au-dessus d'elle ne sont pas détruites (stalactites repérables à la luminescence verte). Prenez garde aux coups de hache du bourreau qui se téléporte sans arrêt, et libérez Angelina. Le Night Howler, votre vieil ennemi, débarque sans prévenir et s'empare de Deva. Une grand-mère fait alors son apparition. Tuez-la pour permettre à Angelina de récupérer son arme (un Uzi). Sauvegardez afin de pouvoir sortir de la pièce. Suivez le chemin indiqué dans la cinématique : retournez vers la porte aux trois stalactites. Attendez et protégez impérativement Angelina durant le retour (dépêchez-vous, car le temps est compté). Retournez à la salle au pont et empruntez-la pour déboucher à l'air libre dans le cimetière.

ACTE III

8/ LE CIMETIERE

Sauvegardez à côté du premier tombeau rencontré. Faites le tour du tumulus en essayant d'ouvrir les tombeaux situés sur ses flancs. Dans le seul accessible, on trouve plusieurs items (un miroir, une montre, un talisman et une pièce). Déposez les items dans les tombeaux associés. Exemple : déposez la pièce sur le présentoir de l'avarice (en cas d'erreur, Dave s'enflamme). A chaque sortie, une horde de zombies afflue vers le tombeau dernièrement visité. (Ne pas oublier de protéger la belle Angelina, qui peut se défendre, mais contre un nombre d'adversaires limité). Visitez les abords du tumulus afin de récupérer les armes et les items. Une fois les quatre items posés à leurs emplacements respectifs, le Night Howler (on l'avait presque oublié celui-là...) apparaît, et s'enfuit à l'approche de Dave dans les dédales du tumulus.

Emboîtez-lui le pas et visitez l'endroit. Repoussez les pendus jusqu'à une salle où vous trouvez deux feuillets et un médikit. Dave et ses acolytes sont alors transportés jusqu'au niveau supérieur (juste au-dessus, sur le tumulus).

9/ LE TUMULUS

Visitez les tombeaux et repoussez les attaques fréquentes. Suivez Angelina dans le tombeau du défunt Hubert Chardot (mention sur la pierre tombale). C'est qu'ils ont de l'humour, chez Game Squad... Une fois transporté au niveau supérieur (la téléportation est automatique lorsque la visite est terminée), procédez de la même manière jusqu'au sommet du tumulus (le tombeau de la colère). Sauvegardez et entrez dans le tombeau. Utilisez la commande Action sur le tombeau, et préparez-vous à l'affrontement final... ■

CHEAT CODES

Comme d'habitude, tous les codes des derniers hits sont vérifiés sur des versions commerciales, triés et expliqués. Pas de prise de têtes, vous n'avez qu'à en profiter !

Stéphane Buret

KOHAN: IMMORTAL SOVEREIGNS

Ces cheats se rentrent tout simplement dans la ligne de *chat* du jeu qui apparaît lorsque vous pressez **Entrée**. Validez-les ensuite. Tapez l'orthographe exacte des codes, sans oublier les espaces. Entrez de nouveau les codes pour les annuler.

unpleasant dreams
Fait s'abattre une nuée de météorites sur toute la carte de jeu !
i repent
Arrête la nuée de météorites.
hoody hoo
Augmente les quantités produites de pierre, bois, fer et mana de + 10.
free gold
Augmente la quantité d'or jusqu'à son plafond.
yeahbam
La partie est gagnée de suite.

PROJECT EDEN

Ouvrez un éditeur de texte tel que le **Bloc-note**, et tapez la ligne de commande : **Eden.exe -cheat** N'oubliez pas l'espace après l'**exe.** Enregistrez ensuite ce fichier sous un nom quelconque, dans le répertoire d'installation du jeu, au format **.bat** et lancez-le. Dans le jeu, pressez alors le bouton droit de la souris pour faire apparaître le menu opérationnel. Cliquez sur le point d'exclamation qui apparaît désormais en bas à droite. « Codes triche » s'affiche et un menu apparaît. Pour accéder à tous les niveaux, revenez au Menu Principal du jeu, puis sélectionnez Choix Niveaux.

show fog
Découvre toute la carte de jeu.
samurai dragon
Faites suivre ce code du nom d'une cité (sur la même ligne), pour qu'un dragon ardent vienne la protéger ! Un dragon apparaît à chaque code.

SUB COMMAND

Obtenir tous les sous-marins
Attention, pour obtenir tous les sous-marins, suivez scrupuleusement toutes les indications.
En mode Missions ou Campaigns, allez à l'écran de sélection des missions. Choisissez une mission, puis mettez

le pointeur de la souris dans la case où est inscrit le nom du sous-marin. Pressez la touche **Tabulation** sur le clavier. La flèche située à droite du nom du sous-marin devient alors rouge. Déplacez le pointeur de la souris dessus, puis cliquez. La liste de tous les sous-marins défile. Vous n'avez plus que l'embarras du choix !

MYTH III : THE WOLF AGE

Gagner le niveau
A n'importe quel moment de la partie, sans mettre la **Pause** ou un menu particulier, pressez simultanément les touches du clavier **Ctrl**, **Alt** et + (au pavé numérique). Votre équipe manifeste alors sa joie et l'écran de fin de mission apparaît. Dans le compte-rendu de mission, les statistiques de combat sont plus ou moins tronquées en votre faveur.

MAT HOFFMAN'S PRO BMX

Pour effectuer ces cheat codes, mettez la Pause durant le jeu. Attention, ces touches correspondent aussi à des mouvements dans le jeu. Alors, utilisez la configuration par défaut pour les faire. De plus, sachez que les chiffres se tapent uniquement sur le pavé numérique. Retapez les codes pour les annuler.
Voir l'équilibre
Mettez la Pause, puis maintenez Shift enfoncé et pressez les touches Q648462. Un graphique apparaît, matérialisant votre équilibre.
Equilibre parfait
Mettez la Pause, puis maintenez Shift enfoncé et pressez les touches 4QZD. Lorsque vous faites un *grind*, vous tenez automatiquement et indéfiniment en équilibre.
8 minutes de plus
En mode Carrière ou Session Simple, mettez la Pause, puis maintenez Shift enfoncé et pressez les touches 4Z62.
Barre spéciale toujours à fond
Mettez la Pause, puis maintenez Shift enfoncé et pressez les touches QS86ZQ84.

JOUEZ ENCORE PLUS LONGTEMPS !

Commandez les numéros et les jeux qui vous manquent !

Max Payne : tout le jeu, toute l'histoire, toutes les images + Cahier Solutions : Cossacks, Les trois royaumes…

CD-ROM N°1 : Max Payne, la vidéo +Summoner, la démo jouable

CD-ROM N°2 : Millénium Racer 17 un grand jeu complet

N°43

Empereur : la bataille pour Dune, stratégie temps réel et full 3D + Cahier Solutions : Fallout Tactics, Desesperados

CD-ROM N°1 : Roland Garros 2001, la démo jouable

CD-ROM N°2 : Superbike 2000 un grand jeu complet

N°44

Never Winter Knights : la révolution du jeu de rôle par les créateurs de Baldur's Gate + Cahier Solutions : Opération Flash Point , La bataille pour Dune

CD-ROM N°1 : Legend of Might and Magic, la démo exclusive !

CD-ROM N°2 : Trick Style, le meilleur jeu de glisse (complet)

N°45

Project Eden Knights : les créateurs de Tom Raiders passent à l'action + Cahier Solutions : Max Payne, Myst III Exile. Et aussi : Activate 2001, toutes les nouveautés Activision, tous les tests de la rentrée…

CD-ROM N°1 : Kohan + Project Eden en exclu !

CD-ROM N°2 : Heavy Gear II complet !

N°46

Warcratf III & World of Warcrat : comment Blizzard compte révolutionner le monde du jeu vidéo + les meilleurs tests : Red Faction, codename, Projetct Eden…+ Soluces et codes : Mechcommander 2, Red Faction

CD-ROM N°1 : Roland Garros 2000 (jeu complet) !

CD-ROM N°2 : Max Payne, 4 niveaux jouables !

N°47

Commando 2 : tests, soluce et videos, exclusives du grand jeu de l'année + Avant première Civilization III et Moto Racer 3 et plus de 25 tests de nouveautés

CD-ROM N°1 : Close Combat IV, complet, la référence de jeu de stratégie !

CD-ROM N°2 : 3 démos jouables + les videos de Commando 2 !

N°48

N°49 : Battle Realms : la révolution du jeu de stratégie a-t-elle eu lieu ? En Avant première, Master Of Orion- Scoops Outcast 2, War and Peace, Starmageddon et plus de 27 tests de nouveautés

CD-ROM N°1 : The Devil inside complet !
CD-ROM N°2 : Dark Age of Camelot, le nouveau grand jeu de roles on line !

BULLETIN DE COMMANDE

☑ **Oui, je commande les anciens numéros suivants au prix unitaire de 38 F** (soit, 5,79 €) + 10 F (soit, 1,52 €) de frais de port par commande :

(cocher la ou les cases de votre choix)

❑ N° 43 ❑ N° 44 ❑ N° 45 ❑ N° 46

❑ N° 47 ❑ N° 48 ❑ N° 49

Soit, …… numéro(s) x 38 F = (soit, 5,79 €)	…… F
frais de port par commande=	……10 F, (soit, 1,52 €)
Total =	**…… F**

Vous pouvez régler votre commande en Euros : 5, 79 € /magazine + 1,52 € /commande

Je règle ma commande (frais de port inclus) par :

❑ Chèque bancaire ❑ Chèque postal ❑ Mandat à l'ordre de FUTURE France

❑ Carte bancaire N° : ……/……/……/……/ Date de Validité :……/……

Société : ……

Nom : …… Prénom : ……

Adresse : ……

…… Code Postal : …… Ville : ……

E-mail : …… Date : ……

Signature :

Votre commande vous parviendra sous 3 à 4 semaines après réception de votre règlement -

A retourner à : Service anciens numéros PC JEUX
26, Boulevard Paul Vaillant Couturier – 94851 Ivry sur Seine cedex

Offre valable dans la limite des stocks disponibles

Pour toute demande relative à votre commande :

Anciens Numéros PC JEUX
Tél. : 01 46 72 50 89
Fax : 01 49 60 10 55
e-mail : futurefrance@abocom.fr

LE MOIS PROCHAIN

SPECIAL QUAKE-LIKE

2002, l'année du Quake-like, c'est déjà une certitude tant les titres attendus sont nombreux et prometteurs. Vous découvrirez, en exclusivité dans *PC Jeux* 51, infos et images sur tous ces First Person Shooter !

PC JEUX
En vente dès
FIN JANVIER 2002

SOLDIER OF FORTUNE 2

Avec le premier volet en jeu complet de ce numéro, vous saurez vraiment de quoi nous parlerons en long, en large et en travers le mois prochain ! *SOF* utilise le moteur 3D de *Quake II*, *SOF 2* celui de *Quake III*. Tout est dit !

LES TESTS A VENIR

SERIOUS SAM 2

Encore un mois de retard pour *Serious Sam 2*, mais les amateurs de Doom-like devraient enfin voir le bout du tunnel.

CAR TYCOON

Comment, nous n'avons pas testé de *Tycoon* ce mois-ci ? Qu'à cela ne tienne, nous devrions recevoir incessamment ce *Car Tycoon*.

L'ILE AUX CREATURES

L'add-on attendu de *Black and White* vient d'arriver entre nos mains, hélas trop tard pour réaliser un test dans ce numéro.

STARFIGHTER

Le dernier jeu *Star Wars* en date, simulaction qui nous vient de la PS2, devrait être terminé pour le mois prochain. Devrait...

GORASUL

Avec un nom pareil, ce titre n'a a priori pas toutes les chances de son côté. Voir cependant notre preview dans ce numéro pour dépasser les préjugés.

STEEL BEASTS

PREMIER JEU RÉCOMPENSÉ SUR LE CHAMP DE BATAILLE

"Steal Beasts semble bien parti pour être aux simulateurs de tank ce que Falcon 4 fut aux simulateurs de vol."

joystick.fr

"Steal Beasts est le nouveau roi des simulations de guerre moderne"

wargamer.com

"La meilleure simulation de tanks sur le marché. Ça pourrait même être la meilleure simulation de tanks jamais sortie."

PC Gamer

"Steel Beasts dépasse de loin la concurrence et rivalise avec les meilleurs jeux de simulation"

game raiders.com

SORTIE LE 16 JANVIER

© 2001 STRATEGY FIRST INC. ALL RIGHTS RESERVED STEAL BEASTS IS A TRADEMARK OF eSIM GAMES USED UNDER LICENSE Nobilis and the Nobilis logo are registered trademarks of NOBILIS S.A. All other trademarks are the property of their respective owners.

Le jeu qui envahit votre réalité.

4 races aux caractéristiques différentes contre lesquels le combat passe par la négociation

augmentez les performance de vos héros pour maîtriser l'Ether

Plus de 300 sorts et 160 créatures au service de 64 héros

Etherlords

Fruit du croisement de la stratégie et du combat tour par tour, Etherlords vous plongera dans un vaste univers médiéval fantastique, où vous devrez menez vos héros vers la victoire. Pour cela, vous disposez du meilleur des combats de magie, enrichi du style des jeux de cartes et de la gestion de ressources.

Joystick.fr : « Etherlords s'annonce comme une sorte de Heroes of Might and Magic à la fois plus riche et plus abouti techniquement. »

Gen4 octobre 2001 : « C'est sublime, c'est riche, c'est profond. »

www.etherlords.com

www.fishtankgames.com

Rien que pour vos jeux

Etherlords © 2001 Nival Interactive. All rights reserved. Etherlords is a trademark of Nival Interactive. Published by Fishtank Interactive. Fishtank is a trademark of Ravensburger Interactive Media GmbH

alertorange